



Greg Stafford



Le Roi de SARTAR





*"Il y eut un temps où l'empire du mal gagna
toutes les directions plus une, tel le terrifiant
vomieuve dont les dix membres sont tous
différents. L'un de ces membres invertébrés
parvint même à atteindre les cieux et à
abattre Orlanth en personne, si bien que tous
les souffles de vent devinrent maléfiques.
Tout homme et toute femme libres furent
opprimés, mis hors-la-loi, emprisonnés ou
réduits en esclavage."*

- La Saga d'Argrath





*Ce livre est dédié à mon mentor, David
Starling, qui lutta pour devenir un
authentique Porteur de Lumière et nous
éclairer. Cela, avant d'être assassiné par la
Masse urbaine. Loué soit son combat.*

*Un grand "Merci !" à : David Hall, mon
loyal thane, pour avoir protégé la lumière ; et
à Steven Martin, un Sage.*

*Puisse Lhankor Mhy le Vengeur bénir ce
livre et à tout jamais priver les voleurs de
leurs doigts et de leurs yeux.*



Le Roi de SARTAR

*Le Mystère d'Argrath ; Comment un Simple Mortel
Devint un Dieu*

Greg Stafford



SOMMAIRE

INTRODUCTION	7	Orlanth Prend les Armes	81
Au Sommaire de ce Livre	8	L'Histoire des Invocations du Mal	83
Les Cartes	12	La Quête des Porteurs de Lumière	84
Le Système de Datation	13	Le Roi Héort	92
		Les Theyalans	93
VERSION ANNOTEE DE LA SAGA D'ARGRATH	16	La Guerre de Gbaji	94
Première Partie	19	Les Guerres Draconiques	95
Deuxième Partie	25	Orlanth et le Dieu Mécanique	96
Troisième Partie	26	Orlanth et la Déesse Rouge	99
Quatrième Partie	29		
Cinquième Partie	32		
Sixième Partie	35		
Septième Partie	38		
LES LETTRES DE ZIN	41		
Première Lettre	42		
Deuxième Lettre	46		
Troisième Lettre	48		
LA MYTHOLOGIE ORLANTHI	50	HISTOIRE COMPOSITE DE LA PASSE DU DRAGON	102
Les Dités du Panthéon Orlanthi	50	Avant les Humains	105
Le Mythe de la Création des Orlanthi	55	L'Extinction des Humains	105
La Fondation de la Passe du Dragon	56	L'Occupation Inhumaine	106
Le Premier Fleuve	57	Le Roi Sabot de Fer	106
La Naissance d'Umah	57	Les Guerres Trolls	110
Le Premier Cercle	58	Harjeen	110
La Première Harpe	60	La Tribu des Herbivores	111
La Première Hospitalité	62	Origines	111
Les Fils d'Umah	65	Les Dieux des Herbivores	111
L'Initiation d'Orlanth	65	Dités Ennemies	112
Les Concours	66	Dités Vendref	112
La Nouvelle Musique	67	Histoire des Herbivores	113
L'Histoire de L'Epée	68	Les Vendref	114
La Cour du Silence	69	La Reine Cheval Plumes	116
Orlanth et Aroka	71	L'Histoire Ulérieure	118
La Guérison de Mastakos	72	Le Royaume de Tarsh	120
La Piste Occidentale de Mastakos	73	La Dynastie des Jumeaux (1330-1448)	120
L'Instauration de la Paix	74	La Dynastie d'Illaro (1448-1490)	125
Orlanth le Faiseur de Justice	75	Les Rois Lunars	127
Naissance du Fleuve de Crique-Ruisseau	77	Les Rois Etrangers	132
Orlanth et Sofala	78	Sartar	132
Les Grandes Ténèbres	79	Les Premières Colonies	132
		Les Poljoni	134
		L'Avènement de Sartar	136
		Le Royaume de Sartar	139
		La Dynastie de Sartar	142
		Les Gouverneurs Militaires	147
		Les Rois Libres	160
		Les Rois Sacrés	166

LE LIVRE D'ARGRATH	170
Les Porteurs de Lumière	172
Court Pèlerinage des Porteurs de Lumière	173
Les Compagnons d'Argrath	176
Le Fragment de Mularik	178
Les Mères d'Argrath	180
Argrath l'Ami des Dragons	182
Un Argrath Antérieur	182
Argrath de Pavis	183
La Liste des Rois de Sartar	187
Orlanth Argrathi	188
L'Empire des Amis des Wyrms	189
Les Cités de la Passe du Dragon	190
Les Dragonewts	194
La Saga d'Ingolf Ami des Dragons	196
La Bannière de Guerre	199
Orlanth et Drolgard	199
La Cité de Pavis	201
La Bataille d'Alavan Argay	202
LE LIVRE DE JALK	204
La Création des Dieux	206
De l'Oubli	208
Les Ages du Monde de Vanstan	209
Le Livre de Colymar	211
Les Origines	211
La Liste des Anciens Rois	215
Les Clans des Colymar	217
Le Livre d'Amstalli	221
Les Rois Colymar Ultérieurs	222
Les Evénements de ma Vie	223

Le Prince Argrath et les Colymar	224
Boldhome	229
Les Herbivores	235
Les Mythes des Origines	235
La Complainte du Cavalier	237
Les Chefs des Herbivores	237
Les Reines Cheval Plumes	239
Chant de Création des Herbivores	241
Fragments Divers	244
Argrath et le Diable	244
Rapport Lunar sur la Population	246
Trois Invocations	246
Les Compagnons de Kallyr	248
Un Avertissement	248
L'Etrange Fragment	248
Rapport sur les Orlanthe	250
La Personne	251
La Société	260
Lignée, Famille, Maisonnée	263
Le Clan	263
La Tribu	267
La Justice	271
CONCLUSIONS	275
Qui Donc Argrath Etait-il ?	275
Réévaluation de la Liste de Zin	278
La Liste de Zin Traditionnelle	278
La Liste de Zin des Raisonners	278
Réévaluation des Dates des "Rois Sacrés"	279
Réévaluation de notre Epoque	283
Pour Finir	283

GENEALOGIES ET CARTES

GENEALOGIES	
La Dynastie des Sartar	49
Généalogie des Dieux	64
Les Rois de Tarsh	123
Généalogies d'Argrath - Les Mères	181
Argrath à Pavis	181
Généalogies d'Argrath - Les Pères	227
Liste des Rois de Sartar	227
CHRONOLOGIES	
La Guerre des Héros	14-15

L'Age Perdu et l'Histoire Moderne	277
Ma Nouvelle Datation	282
Le Cycle du Diable	284
CARTES	
Légendes des Cartes	12
Genertela	6
Kéthaela ou le Pays Saint	109
Sartar et Tarsh	135
L'Empire Lunar	252
Les Terres d'Argrath	253

INTRODUCTION

Un Roi Insaisissable

QUI DONC LE PRINCE ARGRATH ETAIT-IL ? Il conduisit l'histoire à son terme et déroba la Lune Rouge au ciel. Cet empire qui avait survécu à la chute du soleil, à une invasion de monstres et à une période glaciaire, ne put lui résister. Cependant, et pour aussi surprenant que cela paraisse, nous ne savons que *fort peu* de choses à son sujet. Seul son impact sur notre ère nous pousse à croire qu'il ait vraiment existé. Mais, outre une création poétique d'un âge en perdition, qui était-il en vérité ?

Les meilleurs renseignements dont nous disposions nous sont livrés par la *Saga d'Argrath*. L'auteur supposé de ce document est une érudite nommée Doranda Plume d'Oie. Celle-ci compte parmi les premiers acteurs de la Phase des Transcriptions caractéristique de l'ère de la reconquête.

Malgré ses ambiguïtés, la *Saga d'Argrath* fut reconnue comme la version définitive de la vie de ce héros. Elle a toujours empreint les souvenirs du grand public de sa marque, quoiqu'il soit probable que l'homme de la rue ne connaisse plus que des fragments pervertis et simplistes des histoires qui la composent. Néanmoins, la récente percée du théâtre verbal (celui-là même qui effrayait le Comité de Contrôle) ne constitue jamais que la toute dernière manifestation de l'intérêt que le public voue à Argrath. De telles démonstrations ont toujours été nombreuses et spontanées, participant en cela à l'apport de "faits" relevant de la "vie" d'Argrath. C'est pourquoi il nous faut tenter d'ôter ces couches ajoutées pour atteindre le grain de vérité qu'elles dissimulent.

Comme nous le savons, la tradition populaire considère le Prince Argrath comme un héros, le roi guerrier qui, pour secourir son peuple, réduisit l'Empire du Mal en cendres. Dernièrement, nous avons tous pu apprécier la portée d'un tel mythe devant la nécessité d'affûter notre capacité à survivre aux Nouvelles Cendres d'Ardalae. La famine et la rébellion menacent d'éclater et nous n'avons d'autre choix que d'exercer une tyrannie armée ou d'accepter notre martyr avec bravade. Il nous faut donc *absolument* nous pencher une nouvelle fois sur l'étude de ce mythe. J'espère parvenir à montrer le bien-fondé d'une telle recherche dans ma Conclusion.

Je pense que les informations nécessaires à notre survie figurent dans ce livre, le *Roi de Sartar*. Dans le cas contraire, nous ne pourrions continuer à caresser l'espoir de ranimer ce coin de ciel bleu dont nous avons tant besoin. Il me semble pourtant que nous y parviendrons si nous appliquons les vérités que je livre en ces pages. Nos rêves, alors, se réaliseront sans doute.

AU SOMMAIRE DE CE LIVRE

Le Roi de Sartar est un recueil constitué de cinq textes anciens. Cette édition est la première à rassembler ces documents sous une même couverture, dans leur intégralité.

J'ai choisi de vous présenter la version intégrale de ces manuscrits. Les éditeurs précédents se sont toujours contentés de publier des extraits appuyant leurs déductions. Ils menaient ainsi le lecteur jusqu'à des conclusions habilement composées et préconçues. Je ne me dissimule nullement derrière des documents sans pertinence, ni derrière des découpages textuels.

Les livres proposés ci-après sont les suivants :

- *Une Version Annotée de la Saga d'Argrath* comprenant *Les Ecrits de Zin*
- *La Mythologie Orlanthi*, laquelle inclue la *Liste des Dëités*
- *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*, ci-après dénommée HCPD
- *Le Livre d'Argrath*
- *Le Livre de Jalk*

A Propos de la Traduction

J'ai traduit ces textes dans notre langue usuelle. A cet effet, certains changements se sont avérés nécessaires : la ponctuation et l'orthographe que j'ai adoptées sont modernes et standard. De plus, les originaux ne présentant nul paragraphe, j'ai dû les créer afin de ne point rebuter le lecteur contemporain. Les guillemets relèvent de ma propre initiative, ainsi que la plupart des annotations.

LA SAGA D'ARGRATH ET LES LETTRES DE ZIN

La *Saga d'Argrath* fut rédigée en l'An Harshax 0 par une certaine Doranda Plume D'Oie. C'est l'un des tous premiers écrits issus de l'Ere de l'Alphabétisme Recouvré. Cette saga codifia tout un ensemble de contes relevant de la tradition orale, de même que les croyances populaires et les pratiques religieuses. Elle établit également le modèle auquel la Restauration de l'Harshax obéit, modèle dont nous profitons tous. Elle fut rapidement recopiée par les Dorandiens avant de se répandre dans tout Inlanstan. Son texte est fort connu.

La version ci-incluse diffère quelque peu de l'original. En effet, d'une part, l'origine des passages est indiquée, précisant s'ils proviennent de la version Nordiste ou Sudiste. D'autre part, le récit est émaillé d'annotations qui éclairciront la curiosité des néophytes.

Il est d'usage de voir les *Lettres de Zin* figurer dans la *Saga d'Argrath* sous forme d'appendice. La raison en est simplement qu'elles agrémentaient également les copies dorandiennes les plus anciennes. La tradition veut que Doranda Plume D'Oie, une des correspondantes dont il est question dans les lettres, soit à l'origine de la *Saga d'Argrath*. Les *Lettres de Zin* sont en partie composées de sa correspondance avec l'un des tout premiers copistes du début de l'ère de l'Harshax et même de la précédente.

LA MYTHOLOGIE ORLANTHI

Ces histoires furent assemblées par un auteur inconnu.

Leur agencement suit une chronologie linéaire. Certaines d'entre elles abordent parfois des périodes ultérieures à l'histoire qui lui succède mais, en règle générale, elles s'enchaînent régulièrement tout au long des années séparant la naissance du monde du moment où ces textes ont été réunis.

La date supposée de leur compilation correspond au milieu des années 1700. Rien dans ce recueil n'indique qu'il fût composé après 1246, année de l'Apothéose de la Lune Rouge. Les raisons avancées pour justifier une datation remontant au dix-huitième siècle sont les suivantes : "Le caractère des ressources dont il est fait mention, lequel est donné avec hésitation et, probablement, un certain manque de discernement, révèle une conviction et une espérance des plus faibles"¹ Cette date ne fait nullement l'unanimité. Il appartient donc au lecteur d'hasarder sa propre estimation.

Prises dans leur ensemble, ces histoires énoncent la nature générale de la religion orlanti. Qui plus est, il est possible de faire remonter les rudiments de son cheminement jusqu'à des débuts relativement primitifs, puisque datant de l'antique Umath. Ces éléments sont également présents tout au long de la Guerre des Dieux, laquelle fut résolue par l'accession d'Orlanti au rang de Roi des Dieux. Ce summum de perfection ne dura que le temps d'une accalmie et Orlanti dut entreprendre la Quête des Porteurs de Lumière lors de la crise suivante. Puis naquit le Temps. Viennent ensuite trois mythes relatant les actes commis par Orlanti après l'avènement du Temps : il s'agit des actions qu'il dirigea à l'encontre de Gbaji, du Dieu-Machine et de la Déesse Rouge.

Dans le souci de faciliter notre tentative de retrouver le Prince Argrath, j'ai pourvu cette partie de données qui concourent à comprendre la tournure d'esprit de ce dernier, ainsi que des informations concernant son peuple et l'essence du très grand royaume de la Guerre des Héros. Certains des actes exécutés par Argrath, et plus particulièrement l'accomplissement de la Quête des Porteurs de Lumière, deviennent beaucoup plus compréhensibles une fois exprimés en termes mythiques.

Il est vraisemblable que le lecteur doué d'éveil décèle quelques schémas de comportement interactifs chez les déités.

HISTOIRE COMPOSITE DE LA PASSE DU DRAGON

Sans conteste possible, la découverte de la Bibliothèque d'Enexandre est des plus précieuses. Elle nous est d'une aide inestimable, nous qui désirons surprendre cette époque qui vit le monde d'aujourd'hui prendre racine. En effet, les centaines de volumes qui remplissent les lieux constituent une richesse d'information fort abondante.

1 "Anthologie des Mythes Modernes", in *Le Journal Philosophique de Thomast*.

Parmi ces centaines de livres et de parchemins, *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon* figure parmi les écrits les plus remarquables. Il s'agit là de l'une des oeuvres les plus complètes à avoir jamais été rédigées durant cette période, au sens où l'on entend le mot "complétude" au jour d'aujourd'hui. Ce livre dépeint une ère qui intéresse grandement les chercheurs d'Argrath.

L'Histoire Composite de la Passe du Dragon est la copie d'un document authentique datant de la Guerre des Héros. Celui-ci élabore le synopsis des événements qui se sont déroulés dans la Passe du Dragon depuis le moment où elle fut de nouveau colonisée, vers 1300 S.T., jusqu'à l'heure de la rédaction du manuscrit, au cours du règne du Roi Argrath. Il fut écrit vers 1640, peu après l'héroïque Bataille de Pommedwern (laquelle constitue l'un des derniers événements dont nous ayons connaissance).

Si la tradition populaire s'attache à cette croyance, rien ne prouve que *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon* compte parmi les présents nuptiaux dont il est question dans la Quatrième Partie de la *Saga d'Argrath*. Néanmoins, cette hypothèse est fort plausible, car l'époque à laquelle ce livre fut composé coïncide avec celle desdites noces et représente en outre le panégyrique du Haut Roi.

L'Histoire Composite de la Passe du Dragon couvre un laps de temps très semblable à celui régissant le début de la *Saga d'Argrath*. L'Histoire forme un compte-rendu événementiel dont le caractère est bien plus austère que celui de la grandiose Saga. Aussi, là où les deux récits diffèrent, le lecteur doit-il parvenir à ses propres conclusions. Par contre, lorsqu'ils se rejoignent, la possibilité nous est donnée d'en tirer des détails d'importance, pour peu que notre intelligence nous dote de compréhension.

La liste des "Rois Sacrés" offre la matière du dernier chapitre de l'Histoire, lequel fut ajouté au manuscrit par un copiste ultérieur. La validité des dates qu'il propose a été reconnue comme acceptable. Celles-ci concernent la fin de la Guerre des Héros. Notez qu'il s'agit là de la première mention documentée de notre très chère Inkarne.

LE LIVRE D'ARGRATH

Lui aussi fut découvert dans la fabuleuse Bibliothèque d'Enexandre. Apparemment, ce recueil de renseignements traite du Roi Argrath. Il comprend trois types de documents.

Le premier touche à la Quête des Porteurs de Lumière. Il décrit une méthode rituelle permettant de reproduire la quête et en impute l'origine à la Reine Kallyr, laquelle gouverna Sartar juste avant le Roi Argrath. Ce récit peut être comparé aux versions plus anciennes que la Cinquième Partie de la *Saga d'Argrath* et le chapitre de *La Mythologie Orlanthi* intitulé "La Quête des Porteurs de Lumière" nous donnent de l'événement.

Le second type de matériel rassemble diverses histoires dont le Roi Argrath est le protagoniste. Elles proviennent de sources différentes et nombre d'entre elles se contredisent, tout comme elles contredisent la *Saga d'Argrath* ou *L'Histoire*

Composite de la Passe du Dragon (ou même les deux). Notez que cette dernière est citée comme source à l'établissement de l'identité des "Mères d'Argrath".

Enfin, les derniers documents ont trait à l'Empire des Amis des Wyrms.

La dernière date que le manuscrit nous propose (dans la "Liste des Rois de Sartar") est 1680. C'est de cette liste que nous tirons la plupart des dates utilisées pour fonder la chronologie de la fin de la Guerre des Héros. L'année 1680 correspond au retour d'Argrath lorsqu'il eût achevé la Quête des Porteurs de Lumière.

En conséquence, *Le Livre d'Argrath* n'a pu être composé qu'à partir de 1680. Toutefois, il est probable que cette compilation fut réalisée bien plus tard. Un certain laps de temps a dû se dérouler entre le moment de ce haut fait et celui de la constitution du recueil. En dernier lieu, la nature fortuite des documents, ainsi que le déclin de la qualité des écrits littéraires, augmentent la distance séparant les événements de 1680 de leur rédaction.

C'est ainsi que la date traditionnellement attribuée au *Livre d'Argrath* gravite autour de 1800.

LE LIVRE DE JALK

Les manuscrits composant le *Livre de Jalk* ont du être assemblés par un scribe de Londario nommé Jalk. Jalk ne se satisfaisait pas de l'état du monde dans lequel il vivait? De nature pessimiste, il manquait de discernement quant à la qualité du matériel qu'il utilisait. Distant, il vivait dans la Bibliothèque de Londario où il se tenait à l'abri du théâtre des dernières Batailles Héroïques. Celles-ci précédèrent les changements. Il prétend être "descendu" afin d'obtenir ses renseignements, ce qui signifie probablement qu'il a gagné les basses terres, là où les masses illettrées périssaient, en proie à la famine.

A l'origine, le livre comprenait deux parties. J'ai pris la liberté de diviser la première d'entre elles en diverses catégories : la Tribu de Colymar, Boldhome, les Herbivores et Divers.

La seconde partie, "Rapport sur les Orlanthi", offre l'une des meilleures descriptions qui soient des peuples ayant vécu au temps de la Guerre des Héros. Elle dépeint ceux qui permirent à Argrath de devenir Roi et qui le lancèrent sur son chemin de destruction lunaire.

Jalk explique que ce recueil ne contient qu'un savoir ancien, assemblé au petit bonheur et ce, uniquement parce qu'il était possible d'en effectuer le sauvetage. Cette affirmation serait beaucoup plus plausible, si son contenu tenait davantage du hasard. Peut-être les amis de Jalk sont-ils également "descendus", ce qui les aurait poussé à trier les renseignements disponibles avant de les recopier.

Le document se réclame de l'appartenance de la Bibliothèque de Londario. D'après la tradition, celle-ci fut fondée en 1870, aussi le Livre de Jalk a-t-il vraisemblablement été composé quelque temps après cette date.

CONCLUSION

C'est dans cette partie que je réponds à la question : "Quel est le Vrai Argrath ?" et en tire des conclusions significatives. Si tel est votre désir, reportez-vous directement à cette section et lisez-la d'emblée.

LES CARTES

Elles sont au nombre de cinq. Elles ne sont aucunement contemporaines des documents qu'elles illustrent, mais furent récemment élaborées par d'autres érudits. Elles figurent en ces pages afin de permettre au lecteur de se familiariser avec ces lieux des temps anciens dont l'existence n'est plus que souvenirs. Certains des sites mentionnés ne sont que pure spéculation.

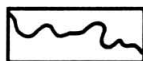
Toutes les cartes emploient les mêmes symboles. La légende qui leur est commune vous est donnée ci-après.

Légende des Cartes

Côte



Fleuve/Rivière



Montagnes



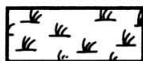
Lac



Plateau



Marais



Pic



Ville



Colline



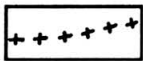
Ligne Brillante



Glacier



Ligne des Gibets



LE SYSTEME DE DATATION

Loin de moi l'idée de vouloir jeter quelque doute ou discrédit que ce soit sur le Calendrier de l'Harshax, dont la vérité est absolue. En effet, si l'Harshax elle-même me demandait de réciter le calendrier des hauts faits de son ancêtre, année après année, je m'exécuterais et ce, avec ou sans accompagnement. J'honore les vérités que l'Harshax nous a révélées et c'est afin de leur rendre hommage que j'en perpétue le conte en ces pages.

"Comment Harshax Rétablit le Calendrier."

Harshax le Magnifique remit ce monde à sa place unique et lui restitua sa grandeur passée. Pour cela, il empreignit le monde de ses fantastiques pouvoirs de création afin de résoudre des questions de sagesse pour le moins curieuses. Il résolut des questions portant sur la propriété, le mariage et le temps lui-même.

Un jour, il entendit deux de ses scribes se disputer pour savoir en quelle année ils étaient. Il décida alors que le système de datation utilisé dans son royaume devait être le même en tout lieu. Il fit mander tous les sages à sa cour afin d'en obtenir la solution du problème. Les érudits ne parvinrent pas à se mettre d'accord sur le nombre de dirigeants que les Lettres de Zin indiquaient. Ils passèrent tant de temps à argumenter qu'Harshax les fit décapiter, à l'exception de l'un d'entre eux. Puis il s'adressa à ce dernier : "Comme nous ne parvenions pas à nous défaire de l'écriture, nous l'avons faite nôtre. Il est une chose que je dois te demander : combien d'années se sont-elles écoulées depuis que les anciens sages ont mentionné le nom d'Harshax pour la première fois ?

- 58 ans, Maître, répondit l'érudit.

- Alors nous sommes en l'an Harshax 59", déclara le Magnifique. Depuis lors, nous n'avons cessé de recourir à ce système de datation. Cette scène se passait il y a 98 ans. Cette année, nous sommes en l'an Harshax 156.

Il est tout naturel que le nom d'Harshax fût pour la première fois cité dans les Lettres de Zin. C'est pourquoi leur datation est Harshax 0. Il nous faut ajouter 156 années à l'époque de Zin afin de parvenir à notre date actuelle.

Note Concernant les Systèmes de Datation En Vigueur

Avant l'avènement de l'Ere Moderne, alors que l'Harshax menait son règne de lumière, il existait un système de datation erroné appelé *Temps Solaire* ou Solara Tempora (S.T.). Le début de ce calendrier coïncidait avec le premier lever du soleil qui suivit les Grandes Ténèbres. Puisque les dates d'alors sont vieilles, fausses et trahissent l'ignorance, je n'ai pas précisé si les dates anciennes étaient S.T. ou autre.

Evidemment, l'Histoire Moderne tout entière relève du calendrier de l'Harshax, dont les dates sont indiquées avec fierté et exactitude.

GLOIRE AU HARSHAX !

- Greg Stafford

LA GUERRE DES HEROS

DATES TRADITIONNELLES

1600

1610

1620

1625 - Dragon engloutit Temple Lunar
1627 - Argrath devient Prince de Sartar

1630

1640

1639 - Bataille de Pommedwern
1640 - Argrath épouse la Reine d'Holay

*Circa 1640 - Rédaction de l'Histoire
Composée de la
Passe du Dragon*

1650

48 ans

1660

1659
1666

Halifatoor

1670

1673 - Argrath entreprend la Quête
des Porteurs de Lumière

Maroflo

1680

1677 - Règne d'Harrek
Règne de Pargentès
1680 - Bataille de Dantofal

7 ans

1690

Guerre en Péloria
contre Lune d'Ombre
/Nouvelle Lune

1687

1700

45 ans

Règne d'Enjeem

1710

1707 - Année Hivernale
1708 - Bataille de Gardint

Règne
d'Eradowall

1720

Guerre contre
l'Empire Monstrueux

1725 - Chute de la Lune Rouge ————— 1725

1730

1733 - Déification d'Argrath

Règne d'Unstey

1740

1743

1750

1760

Début du règne de
la Reine Inkarne

1770

LA GUERRE DES HEROS

DATES TRADITIONNELLES

1780

1790

1800 *Circa 1800 - Rédaction du Livre d'Argrath*

1810

1820

1830

1840

1843

1850

Instad

1860

1862

1870

Londario

1880

1881

1890

Jorastan

1900 *Circa 1900 - Le Livre de Jalk est assemblé*

1900

1910

Renedali

1920 *Circa 1920 - Rédaction de la "Liste des Rois Sacrés"*

1919

1930

1940

VERSION ANNOTEE DE LA SAGA D'ARGRATH

Notre Mythologie moderne prend sa source en Argrath le Héros. Son histoire figure en tout lieu :

- Nous autres, roturiers, nous souvenons des concours d'art dramatique, lesquels s'appuyaient sur notre folklore. Le cycle qui remportait le plus franc succès était invariablement celui des *Héros du Roi*, dont les personnages sont presque tous des compagnons d'Argrath.
- Les seigneurs de guerre de la vieille classe dirigeante aimaient à citer *Inébranlable Devant la Mort* alors qu'ils piétinaient les rebelles. On raconte que ces poèmes furent improvisés par Argrath avant chacune des grandes batailles qu'il livra.
- Même les humoristes et les rationalistes s'y réfèrent. Citons, par exemple, Leopolte Comédienne, qui déclara à propos de la *Saga d'Argrath* : "La vénération dont ce document est l'objet compte parmi les rares postulats dont *nos* historiens inspirés et *leurs* mythologues superstitieux s'accordent à reconnaître la véracité. En conséquence, je ne puis me résoudre à courir le risque de croire les uns ou les autres et me vois contrainte au rationalisme."

En effet, le retour fulgurant de l'alphabétisme auprès de nos ancêtres assoiffés de mots fut conduit par la *Saga d'Argrath*. Celle-ci représente l'un des tout premiers documents à avoir été couchés par écrit après la fin de l'Ere de l'Analphabétisme.

C'est la *Saga d'Argrath* qui agença les événements entourant le héros antique. De fait, ces derniers étaient devenus des plus divers depuis son trépas et le début des Changements. Finalement, les nombreuses versions contant la vie d'Argrath furent portées par écrit pour peu qu'elles fussent expansives. Si elles divergeaient de région en région, elles furent presque toujours assemblées de sorte à rester fidèles à l'optique originale de la *Saga d'Argrath*. En conséquence, les érudits ont eu tendance à considérer l'histoire d'Argrath comme un ensemble cohésif puisque les bribes qui demeuraient cadraient avec l'histoire originelle.

Cette cohésion a été remise en question par les découvertes effectuées dans la Bibliothèque d'Enexandre. Avant ces trouvailles, il existait une version condensée de la célèbre *Saga d'Argrath*. Celle-ci répondait au nom de *Recueil du Prince Eugène N° 25234* (ou RPE25234) et passait pour une mauvaise copie du texte original dont on pensait que de nombreuses lignes avaient été supprimées par un copiste au talent douteux, ou par une personne qui tenait Harrek le Berserk en fort piètre estime.

Cependant, à l'instar de RPE25234, on découvrit une copie intacte au sein du *Recueil d'Enexandre* N° 428 (REx428). En outre, près de la moitié des autres documents (REx437 et REx438) présentait de très grandes similitudes avec la *Saga d'Argrath* et RPE25234. Sans les erreurs de copie manuscrites, les textes auraient été identiques. Tous deux étaient l'oeuvre de la même main et rédigés sur le même vélin. Seule la couleur des encres utilisées différaient : brune dans un cas, bleue dans l'autre.

Mon maître, David Starling, fut le premier à comprendre que les deux documents en question se complétaient, offrant chacun les parties qui manquaient à l'autre, pour former une version plus longue et semblable au texte ultérieur de la *Saga d'Argrath*.

Il indiqua également que REx428 et RPE25234 renfermaient des commentaires dont l'orientation était principalement nordiste ou lunar. Les autres (REx437 et REx438) faisaient montre d'un parti pris franchement pro-Sartar et subissaient l'influence de la *Saga d'Harrek*.

Starling émit l'hypothèse selon laquelle la *Saga d'Argrath* constituait en fait la variante la plus récente des trois versions du récit épique.

- La première est la dénommée *Saga d'Ur-Argrath* (SUA). On ne lui connaît aucune copie, mais elle peut être retrouvée si on la dépouille de tout élément non commun aux autres versions. Starling pensait qu'elle était l'aînée de la *Saga d'Argrath* de 80 ans.
- Ensuite, ce furent aux *Sagas d'Argrath Nordiste* et *Sudiste* d'être copiées. Elles furent toutes deux agrémentées d'ajouts issus des connaissances de leurs copistes. Starling pensait qu'elles avaient près de 40 ans de plus que la *Saga d'Argrath*.
- La *Saga d'Argrath* fut alors composée et ce, en utilisant aussi bien la SAN que la SAS. Il s'agit là de la version généralement attribuée à Doranda Plume D'Oie, version qui date de l'an Harshax 0.

L'anthologiste désirait être exhaustif, aussi il ne tenta pas de faire coïncider les diverses bribes d'informations dont il disposait. Lorsque les faits proposés se contredisaient (comme, par exemple, au début de la Quatrième Partie où la polémique porte sur l'identité du chef des armées de l'Empire du Bien), il se contentait de consigner les deux récits dans leur complétude et ce, sans se soucier de les lier. Parfois, les renseignements allaient dans le même sens au lieu de diverger. C'est ainsi qu'à la fin de la Première Partie, il nous est permis de reconstituer de nombreux détails ayant trait à la bataille de Pavis.

Rares sont ceux qui ont sérieusement mis en cause les inconsistances inhérentes au texte, ce qui témoigne du caractère sacré de ce dernier. Nous avons la chance de pouvoir examiner de telles croyances sans avoir à craindre quelque Haut Comité de Révision.

En conséquence, je suis heureux de vous présenter la présente édition de la *Saga d'Argrath*, dont les sections sont réparties selon l'ancienne disposition. Celle-ci nous a été révélée par le *Recueil d'Enexandre*.

Les Griffonnages

Le manuscrit nordiste (RPE25234) présente également un mot griffonné à la hâte en début (rédigé dans une écriture grossière) et en fin (écrit par une main différente) de volume. Si elles ne font pas partie intégrante de la *Saga d'Argrath*, j'ai décidé de vous livrer ces deux notes.

Indications Textuelles

A ce jour, aucune copie n'avait jamais signalé quelles sections étaient issues du texte nordiste et quelles passages provenaient du récit sudiste. La présente édition vous fait connaître ces différences en recourant à l'emploi de parenthèses. Ainsi,

- [LA VERSION SUDISTE] est indiquée par des crochets.
- {LA VERSION NORDIQUE} est signifiée par des parenthèses.

Les Notes

J'ai abondamment usé d'annotations et ce, pour deux raisons.

Tout d'abord, dans le but d'identifier les protagonistes et les créatures qui sont liés au conte, relèvent de l'intérêt général, ou même du pittoresque.

Ensuite, afin de guider le lecteur vers des informations complémentaires et contenues dans ce livre. Nombre des personnes, lieux et événements mentionnés dans la saga le sont également dans d'autres documents. J'ai donc consigné les faits qui intéressaient notre quête, à savoir "Qui donc Argrath était-il ?" La nature de cette quête exige du lecteur qu'il se livre lui-même à des recherches supplémentaires.

VERSION ANNOTÉE DE LA SAGA D'ARGRATH

Oyez ! Telle est la Saga d'Argrath,

Le Seigneur des Sept Directions,

Haut Roi du Monde,

et fils d'un "pic-bâton."¹

Première Partie

Il y eut un temps où l'empire du mal² gagna toutes les directions plus une, tel le terrifiant vomieuvre³ dont les dix membres sont tous différents. L'un de ces membres invertébrés parvint même à atteindre les cieux et à abattre Orlanth⁴ en personne, si bien que tous les souffles de vent devinrent maléfiques. Tout homme et toute femme libres furent opprimés, mis hors-la-loi, emprisonnés ou réduits en esclavage.

Argrath était le fils de Maniski Double-Vue⁵, un thane d'armes⁶ issu du clan des Karendoli⁷, un des clans de la Tribu de Colymar⁸. Argrath n'avait que trois ans quand Maniski fut tué.

La mère d'Argrath avait gagné le nom de Reine des Tricératops⁹ pour avoir commandé un troupeau composé de ces bêtes orageuses. Elle fut tuée quand Argrath avait sept ans.

1 *pic-bâton*. Surnom donné à la classe d'hommes libres la plus basse de la société orlanthi. D'ordinaire, un terme injurieux. Voir "Rapport sur les Orlanthi", in *Le Livre de Jalk*.

2 *empire du mal*. L'Empire Lunar, une vaste théocratie qui, du temps d'Argrath, dirigeait toutes les terres situées au nord de la Passe du Dragon. L'ennemi.

3 *vomieuvre*. Un monstre gluant en forme de sac et dont les dix membres peuvent être des jambes, des bras, des tentacules ou encore des pseudopodes.

4 *Orlanth*. Dieu de l'Orage et de l'Air, déité principale du panthéon révééré par Argrath. Voir *La Mythologie Orlanthi*.

5 *Maniski Double-Vue*. L'homme que l'on considère le plus souvent comme le père d'Argrath. Il est appelé Venharl dans d'autres passages.

6 *thane d'armes*. Terme synonyme désignant la classe guerrière de la société orlanthi. Voir "Rapport sur les Orlanthi", in *Le Livre de Jalk*.

7 *clan des Karendoli*. Le peuple d'Argrath s'organisait en clans. En fait, le clan en question avait été ignoré par l'histoire avant qu'Argrath ne le fasse sien. Voir tout particulièrement "Le Prince Argrath et les Colymar", in *Le Livre de Jalk*.

8 *tribu de Colymar*. De nombreux clans se réunirent pour former des tribus. Celle de Colymar est la plus ancienne, la plus prestigieuse et la plus puissante du Royaume de Sartar. Voir "Le Livre de Colymar" et "Rapport sur les Orlanthi", in *Le Livre de Jalk*.

9 *Reine des Tricératops*. Sa mère porte également un nom différent dans d'autres textes.

En ces temps anciens, les garçons étaient consacrés aux dieux¹⁰ dès leur douzième année, aussi Argrath fut-il marqué du signe d'Orlanth, le dieu des Chefs, des Hommes et de l'Orage.

Quand il eut quatorze ans, Argrath tua les collecteurs d'impôts lunars qui détroussaient la ferme familiale. Il fuit vers les terres arides que l'on nomme Prax¹¹ et gagna la cité appelée Pavis¹². Celle-ci était l'oeuvre de géants.

[La cité de Pavis incarnait un reliquat du Vieil Age. Toutes les Races Aînées¹³ encore en vie y avaient été réunies, préservées comme elles l'étaient en ces temps anciens, afin de distraire les géants. Puis, des siècles avant l'ère d'Argrath, un héros nommé Pavis¹⁴ tua ces géants et gouverna en leur lieu et place. Après la mort de Pavis, d'autres êtres humains régnèrent sur la cité. Nombreux furent ceux qui se réfugièrent à Pavis lorsque l'Empire Lunar conquit Sartar¹⁵.]¹⁶

A Pavis, Argrath s'affirma rapidement comme le chef¹⁷ des exilés. Mais comme la sorcellerie¹⁸ de la lune répandait son influence dans les contrées les plus reculées, les ennemis d'Argrath remontèrent sa piste jusqu'à la cité. Celui-ci et ses hommes passèrent quelque temps à disputer une guerre secrète¹⁹ contre les Lunars qui vivaient dans les lieux. Néanmoins, lorsque ses femmes furent muées en succubes, Argrath dut se résoudre à fuir vers les terres arides²⁰.

C'esr là qu'il vécut parmi des peuplades dont la survie dépendait exclusivement des bisons²¹. S'ils pouvaient l'éviter, ces gens ne quittaient jamais le dos de leur animal et des années durant ils considérèrent Argrath comme un terrestre²². Mais celui-ci leur prouva qu'il leur était supérieur lorsqu'il tua le monstre qui har-

10 *consacrés aux dieux*. Dans la société orlanthi, les jeunes hommes devaient subir toute une série d'épreuves initiatiques pour accéder au rang d'adulte.

11 *Prax*. A l'est de Sartar s'étendent les Plaines de Prax. Couvertes de buissons épineux, elles sont habitées par des nomades mouteurs d'animaux.

12 *Pavis*. En fait, Pavis se divisait en deux quartiers. Nouvelle Pavis était le logis des humains tandis que Vieille Pavis, également appelée la Grande Ruine, formait les ruines des géants. Voir "La Cité de Pavis", in *Le Livre d'Argrath*.

13 *Races Aînées*. Diverses espèces intelligentes précédèrent les êtres humains, parmi lesquelles les Aldryami ("elfes"), les Mostali ("nains"), les Uz ("trolls") et les dragonewts ("hommes-lézards"). Voir "L'Occupation Inhumaine", in *HCPD*.

14 *Pavis*. Un citoyen de l'Empire des Amis des Wyrms qui accomplit parfois quelques exploits aussi stupéfiants qu'uniques.

15 *conquit Sartar*. D'après la tradition, la date de l'invasion est 1602 S.T.

16 [Les accolades] indiquent que le texte provient de la seule Saga Nordiste. Voir "Introduction" pour plus de détails.

17 *chef*. Cet élément n'est pas confirmé dans les autres documents. Voir "Argrath de Pavis", in *Le Livre d'Argrath*.

18 *sortcellerie*. Les magiciens lunars pouvaient réaliser de nombreux exploits magiques qui restaient hors de portée des Orlanthi. Toute magie mauvaise est appelée sorcellerie.

19 *guerre secrète*. Celle-ci consistait probablement en des cambriolages et du banditisme de grand chemin.

20 *terres arides*. A l'est de Pavis se trouvaient des terres encore plus désertiques que celles de Prax où seuls les nomades animaux vivaient.

21 *bisons*. Les mouteurs de bisons comptaient parmi les nations les plus grandes et les plus puissantes des nomades animaux. Les autres grandes peuplades étaient les Sables, les Grands Lamas, les Impalas et les Morokanth.

22 *terrestre*. Ce terme praxien décrit une personne qui ne monte pas d'animaux et s'emploie généralement pour parler d'un esclave.

celait leurs troupeaux, un Anxank à six pattes. Argrath cohabita avec le peuple bison et l'accompagna dans ses voyages pendant de nombreuses années. Une fois, il vit le territoire des grandes statues brisées²³.

Comme il vivait parmi les monteurs de bisons, Argrath rétablit la paix entre ces derniers et les monteurs de sables arinstoli²⁴. Pour cela, il invoqua leur esprit commun, le Taureau Blanc. Argrath eut recours à ses grandes qualités de pisteur et captura le Taureau Blanc ; tous jurèrent alors sur ce dernier de s'entraider. Les frères du Taureau Blanc montaient de nombreuses variétés de bêtes sauvages et, quand ils étaient réunis, ils n'obéissaient à d'autre loi que la leur²⁵.

Les monteurs de bisons ne restaient jamais en place et tous rêvaient de visiter leur lieu de naissance ancestral, les Mamelons²⁶. Comme le troupeau s'y rendait, il passa à proximité de la cité de Pavis.

Un miracle se produisit ce jour-là. Un berceau gigantesque apparut qui descendait le fleuve. C'était le premier que l'on ait pu voir depuis de nombreux siècles²⁷. Le berceau abritait un bébé géant, ainsi qu'un trésor constitué d'objets de fort grande valeur, ouvragés par les géants.

Des milliers de soldats lunars occupaient encore Pavis, aussi essayèrent-ils d'arrêter le berceau afin d'en piller le contenu. Le Prince²⁸ Argrath rassembla ses amis de la cité afin de stopper les soldats lunars. Ce fut une lutte fort pénible, mais les amis d'Argrath défendirent le bébé. Lors de cette grande bataille, Argrath invoqua des griffons pour vaincre l'Empire²⁹.

A la fin de la bataille, Argrath et ses compagnons restèrent à bord du berceau. En effet, nul endroit sur la terre ferme ne les eût tenu à l'abri de l'emprise lunar. Ils furent rejetés en pleine mer et Argrath crut qu'ils allaient tous plonger dans le maelström³⁰ sans fond qui occupait le centre du monde.

Cependant, une flotte de vaisseaux étrangers vint à leur rencontre avant qu'un tel événement n'ait pu se produire. [Tous avaient orné leur proue d'un loup. Cloué vivant, celui-ci mordait et grondait en direction des navires qu'ils croi-

23 *territoire des grandes statues brisées*. Egalement appelé Plateau des Statues, ce site en ruines date de l'époque où les dieux foulaient encore le sol de la terre.

24 *paix*. D'ordinaire, les tribus de nomades animaux maintenaient un climat d'hostilité meurtrière contenu par les seules règles guerrières que, au commencement des temps, leurs dieux leur avaient édictées. Lorsque deux nations au moins agissaient de concert, il s'agissait d'un événement tout à fait exceptionnel.

25 *Taureau Blanc*. Un esprit puissant invoqué ou trouvé par Argrath. Lorsqu'elles atteignirent son territoire, toutes les bêtes des frères devinrent blanches et ce, quelle qu'eût été leur couleur initiale.

26 *Mamelons*. Dans la mythologie, il s'agit de l'endroit où la mère nourricière garde ses petits (lesquels ne sont pas encore nés) avant de les envoyer dans le monde au printemps. Il se trouve sur le site d'un ancien temple praxien qui porte le même nom.

27 *premier... siècles*. Quelques siècles plus tôt, les berceaux avaient fait des apparitions presque régulières et déterminé l'emplacement de la cité.

28 *Prince*. Lapsus de l'auteur. Argrath n'était pas encore prince.

29 *griffons*. Une espèce draconique. C'est là le premier d'une longue série de contacts établis entre Argrath et les espèces draconiques. Voir "Argrath l'Ami des Dragons", in *Le Livre d'Argrath*.

30 *maelström*. A quelques milles au sud de la Passe du Dragon, l'océan s'engloutit dans un tourbillon rugissant et large de plusieurs centaines de kilomètres. On l'appelle également le Trou de Magasta et la Mer Sans Retour.

saient.]³¹ Il s'agissait des Pirates Loups. Leur chef se nommait Harrek le Berserk³², connu de tous aujourd'hui. Argrath reconnut le héros en lui.

Ne l'ayant jamais rencontré auparavant, Argrath osa discuter avec Harrek. A la surprise générale, il le convainquit de ne pas toucher au berceau avant que le berserk n'ait eu le temps de le pourfendre. Argrath et ses compagnons gagnèrent le bord des bâtiments d'Harrek et devinrent des Pirates Loups. {Argrath se remit de ses blessures en six mois à peine.}

[Puis la Flotte des Loups vogua vers l'est à la recherche de pillages plus importants à effectuer. Ils contournèrent les Mers Intérieures tout entières, traçant un cercle autour du maelström sans fin qui en occupe le centre. En Teshnos, Argrath contribua à défaire les éléphants. Il découvrit que ceux-ci perdaient de leur férocité lorsqu'on leur tranchait la trompe. En Téléos, Argrath vint à l'aide du peuple pourpre et repartit en possession du crapaud d'émeraude. Dans la Cité de Yanchi, Argrath fut pris au piège des arbres carnivores. Mais il survécut et priva les habitants de la région de leur moyen de subsistance pour les punir de leur trahison. A Goan, en Laskal, Argrath aida Harrek à repousser les hommes-chauve-souris et à affirmer la revendication de sa conquête. Argrath se trouvait aux Rocs d'Oenrico quand la flotte fantôme y secourut les pirates. En Jrustela, Argrath figurait parmi ceux qui découvrirent la Cité de Fer, mais il dut fuir lorsque la montagne s'effondra. Argrath était l'une des trois personnes qui combattirent le reste de l'équipage afin de permettre à Harrek d'échapper au désastre et de regagner la flotte. A Pithdaros, Argrath prit le parti de Hunralki, le prétendant au trône issu de Jolar, et obtint le Poignard en Or Rouge lors du pillage de Noloswal. Au bout de trois ans, les pirates s'en retournèrent sur l'Île des Trois Pas, d'où ils s'étaient élancés.]³³

Libérés de leurs obligations, Argrath et ses compagnons débarquèrent à Kethaela³⁴. Là, ils découvrirent que le Roi Broyan³⁵ de Kethaela était à la recherche d'aide afin de combattre l'Empire Lunar. {Les forces de Pavis n'ayant pu arrêter le berceau, le Haut Commandement Lunar fit l'objet d'un grand remaniement. Le Roi Broyan profita de la confusion qui s'ensuivit pour lever une armée de compatriotes dont le but était de renverser l'ennemi.} Argrath accepta de lui prêter main forte [tant il haïssait l'empire.]³⁶

31 Les Crochets indiquent que le texte provient de la seule Saga Sudiste. Voir "Introduction" pour plus de détails.

32 *Harrek le Berserk*. Harrek, demi-dieu de la destruction, était le plus grand détrousseur et pillard de son époque. Sa légende eut une renommée plus grande encore que ses hauts faits et influença tous les conteurs qui suivirent. De fait, ceux-ci se sentirent obligés de l'intégrer à leurs récits.

33 *Passage sur Harrek*. Il s'agit là du premier paragraphe traitant d'Harrek. Il en existe de nombreux autres qui furent ajoutés par l'anthologiste sudiste. Le présent paragraphe résume avec habileté une grande part de l'épopée navale d'Harrek. Il en extrait les aventures qui concernent tout particulièrement Argrath. Il est probable que les autres exploits attribués à Argrath dans la *Saga d'Harrek* eussent été trop peu crédibles pour être incorporés à ce récit.

34 *Kethaela*. Il s'agit des terres qui s'étendent au sud de la Passe du Dragon et sont comprises entre cette dernière et l'océan. Kethaela était plus connue sous le nom de Pays Saint.

35 *Roi Broyan*. Un célèbre héros de l'époque. Voir *HCPD* où il tient le rôle de vice-roi de Kethaela.

36 *Datation*. D'après *HCPD*, cela se déroulait en 1624.

Broyan le pressa également de demander à Harrek de venir l'épauler [car il savait qu'Harrek, lui-aussi, détestait l'empire]. Aussi Harrek le rejoignit-il, demandant la plus grande cité³⁷ de Broyan en guise de paiement. Le malheureux roi ne put qu'accéder à la requête du pirate.

La Bataille de Milran³⁸ {également appelée Bataille de Zarn Kados³⁹, et qui se produisit en 1624⁴⁰} marqua un grand succès pour Broyan. [Le Prince]⁴¹ Argrath avait secrètement fait venir une centaine d'hommes faits de feu. Ceux-ci restèrent et détruisirent leurs ennemis lorsque les fantômes lunars eurent repoussé tous les hommes qui gardaient le flanc d'Argrath. Sur l'autre flanc, Harrek refoula les lâches mercenaires et les Lunars furent mis en déroute.

Ce jour-là, le dieu Orlanth fut libéré.⁴²

[L'armée lunar se rassembla à Wilmskirk avec discipline.]

[Harrek pilla ensuite la Cité des Merveilles⁴³, un lieu où la magie était telle que les rêves y demeuraient, de sorte qu'il était possible de les revivre. Cependant, lorsque Harrek et ses pirates partirent, la cité disparut de la surface du monde sans jamais plus y revenir.]⁴⁴

Argrath retourna en Prax. Les sorciers impériaux avaient créé des liens rouges et invisibles qui avaient pris toutes les bêtes des nomades de la région au lasso et les tiraient lentement vers la cité⁴⁵. Tous les nomades étaient en colère, y compris le peuple des Lamas Bleus⁴⁶. Argrath saisit l'occasion de se lier d'amitié avec ces derniers. Ainsi les tribus de Prax furent-elles toutes en paix au même moment. Alors, comme la prophétie l'avait annoncé, Jaldon Dentdor apparut.

Jaldon Dentdor avait vécu en des temps si reculés que nul ne se souvenait d'une quelconque date. Il arborait des tatouages que personne ne pouvait contempler. Il ne portait qu'un casque, des jambières et des gantelets pour toute armure. Personne ne vit jamais quelque objet comparable à son épée à trois lames, à ses disques de lancer étrangement façonnés, ni à sa lance qui bondissait sur ses ennemis. Son coursier différait des six meilleurs types de coursiers de Prax, ainsi que des 21 sortes de montures inférieures. Il prononçait des mots que nul ne

37 plus grande cité. Il s'agit probablement de la Cité des Merveilles, la capitale de Kethaela. Consultez également la note 43.

38 Milran. Une petite cité du Pays d'Héort.

39 Zarn Kados. Le nom lunar, vraisemblablement.

40 Datation. Il s'agit là de la seule date qui soit donnée au cours de la saga. En général, elle correspond à la date proposée par les autres sources. Voir HCPD.

41 Prince. Lapsus de l'anthologiste sudiste. Argrath n'était pas encore prince.

42 Orlanth fut libéré. Il avait été fait prisonnier à la chute de Citadelle Blanche, en 1621 d'après "Fazzur Le-Très-Lu", in HCPD. Voir aussi "La Guerre de Gbaji", in *La Mythologie Orlanthi*, pour lire une autre version de l'emprisonnement apparent d'Orlanth.

43 Cité des Merveilles. La capitale magique de Kethaela. Elle était restée pratiquement inoccupée depuis la disparition de leur propre Haut Roi, le Pharaon.

44 Datation. 1624; voir "Tatius le Malin", in HCPD.

45 liens rouges et invisibles. Rouges et invisibles ? Il s'agit là de la description d'un effet magique.

46 peuple des Lamas Bleus. Les Grands Lamas comptaient parmi les tribus nobles de Prax. Les Lamas Bleus formaient un clan particulièrement sanguinaire mais qui figurait dans plusieurs prophéties.

connaissait. Toutes les prophéties praxiennes s'accordaient pour annoncer que l'apparition de Jaldon profiterait à tous ceux qui le suivraient. Et c'est ce qu'ils firent.

Argrath et Jaldon les menèrent à Pavis. La horde de nomades encercla la cité. Les défenseurs lunars combattirent avec âpreté et infligèrent des pertes si lourdes que seuls des héros survécurent dans les rangs des assaillants ce jour-là. Cependant, cette poignée de guerriers réussit à planter les graines de la défaite dans le mur. Et le lendemain, la semence destructrice avait percé des lézardes dans une section du mur nord, si bien que celle-ci tomba presque entièrement en poussière.⁴⁷

[La Légion de Granite fut la première armée défensive à réagir. Elle chargea à travers l'ouverture, les bottes de fer soulevant la poussière. Argrath les incita à se précipiter hors de leurs murs et là, les monteurs de sables les écrasèrent. Ainsi périrent les meilleurs défenseurs lunars. Les fiers Praxiens fondirent à travers la trouée : Narmeed Fléautyphon, des Bisons ; Yazurkial Lama-Bleu⁴⁸, des Grands Lamas ; et Roneer Nuance, des Sables. Tous les Lunars furent exécutés sur ordre de Yazurkial Lama-Bleu.]

[Argrath mena l'attaque de la brèche et Orgwaha Lama Bleu⁴⁹ invoqua vingt esprits spéciaux afin de protéger le héros. L'armée lunar avait juré de combattre à mort, mais Argrath et ses hommes parvinrent à se frayer un chemin jusqu'au Temple de Pavis. Le dieu antique sortit de sa tombe et salua Argrath, ce qui fit perdre courage aux soldats lunars qui avaient survécu. Ils se rendirent donc.]

Argrath entra à Pavis. Alors que ses hommes et lui franchissaient les portes de la cité, des assassins leur tendirent une embuscade. Les tueurs échouèrent et Argrath captura Jimgrim, un démon voué au meurtre et au poison. Comme c'était souvent le cas, Jimgrim tenta de faire une offre pour sauver sa vie. Mais Argrath, sans hésitation aucune, lui coupa la tête avant qu'il ait pu finir sa première phrase.

"C'est ainsi qu'il convient de traiter les assassins, eux qui ne respectent nullement la vie" déclara-t-il⁵⁰. Ils découpèrent le cadavre en morceaux, à la façon des trolls,⁵¹ portèrent les fragments au cœur du jardin enchanté et les dissimulèrent à jamais.

Par la suite, aucun soldat lunar ne remit plus jamais les pieds à Pavis et la lumière de la Lune Rouge devint plus difficile à percevoir de cet endroit. Les forces du chaos, ainsi que les autres maux issus des Conceptions Lunars, disparurent peu à peu.

⁴⁷ *semence destructrice*. La nature exacte de cette destruction magique demeure inconnue ; pourtant, elle est mentionnée par diverses sources. Voir "Argrath de Pavis", in *Le Livre d'Argrath* pour lire une explication un peu plus prosaïque de ce phénomène.

⁴⁸ *Yazurkial*. Dans le conte d'Argrath, c'est un seigneur de guerre praxien et influent.

⁴⁹ *Orgwaha*. Un prêtre grand lama. Il se trouvait également à Boldhome lorsque Temertain manqua d'être tué. Voir "Fazzur Le-Très-Lu", in *HCPD*.

⁵⁰ De toute la saga, c'est là la seule citation de mots prononcés par Argrath.

⁵¹ *découpèrent le cadavre en morceaux*. En fait, si cette méthode de morcellement était répandue, elle était d'ordinaire réservée aux déités tuées. Voir la fin de l'histoire de Gbaji, in *La Mythologie Orlanthi*.

Deuxième Partie

Argrath désirait délivrer le peuple de sa terre natale du joug des Lunars. Cependant, leur magie lunaire [et maléfique] leur conférait une très grande puissance. Argrath savait qu'il lui fallait avoir recours à quelque extraordinaire ressource pour vaincre l'oppresseur.

Lui, Orlaront Homme-Dragon (le fils d'Ingolf⁵²) et le Prophète Rouge⁵³ méditèrent. Puis ils réveillèrent un formidable dragon qui dormait près du quartier général des Lunars. Le monstre assaillit ceux qui s'y trouvaient, puis dévora les chefs et les magiciens de l'armée impériale.⁵⁴ Argrath alla ensuite trouver le Roi Broyan afin de lui demander de lui rendre un service égal à celui qu'Argrath lui avait rendu. Broyan, qui était un homme d'honneur, accepta.

Argrath regagna Pavis et regroupa tous les malheureux exilés⁵⁵ qui jusque là avaient vécu en hors-la-loi. Argrath demanda alors aux frères de sa société secrète de lui venir en aide. Il invita également tous les chefs des tribus de Prax qui voulaient l'aider à anéantir l'Armée Lunar. Ils reçurent le nom de [l'Armée du Taureau.] [le Plus Grand Ramassis de Fumier de Taureau, ce qui, dans la bouche des Lunars, était un terme de mépris.]

Le Roi Broyan et son armée envahirent également le Royaume de Sartar. Les Lunars, dans leur couardise, n'osèrent point les affronter, essayant de résister à Boldhome. Mais les citoyens de cette ville se rebellèrent lorsque l'armée d'Argrath en atteignit les murs, si bien que les libérateurs ne purent être contenus. [Les soldats de la garnison lunar furent tous occis lors de la bataille, ou] [Tous les sympathisants lunars furent] pendus haut et court le lendemain. Puis le pays tout entier se révolta et les garnisons qui avaient survécu périrent.

Au cours de la grande assemblée qui eut lieu à Boldhome, Argrath fut élu Seigneur de Guerre des Sartari⁵⁶ devant le peuple libre de Sartar.

La première contre-attaque des Lunars survint peu après. Ils avaient toujours la possibilité de lever une nouvelle armée, aussi mirent-ils la cité d'Aldachur⁵⁷ à sac. Le Prince Argrath conduisit ses troupes à leur rencontre. Tous ceux qui aimaient la liberté rejoignirent son armée.

Le choc des forces armées se produisit sur la Colline de l'Épée⁵⁸. Lance contre épée, les simples gens de Sartar combattirent les vétérans endurcis de l'Empire Lunar. Pourtant, nul ne tressaillit lorsque le sol se teinta du rouge de leur

52 Orlaront Homme-Dragon. Voir "Tatius le Malin" in HCPD, et "Les Compagnons d'Argrath", in *Le Livre d'Argrath*.

53 Prophète Rouge. Il s'agit vraisemblablement de Minaryth Pourpre, le célèbre rebelle assassiné. Voir "Tatius le Malin", in HCPD.

54 Datation. 1625 ; Voir HCPD.

55 malheureux exilés. Cette phrase semble contredire le succès remporté par Argrath quelques paragraphes plus tôt.

56 Seigneur de Guerre des Sartari. Il sera plus fréquemment appelé Prince de Sartar par la suite. Voir HCPD.

57 Aldachur. La plus grande cité située dans la partie nord de Sartar.

58 Bataille de la Colline de l'Épée. Il s'agit probablement de la première victoire remportée par Argrath. Voir "Argrath", in HCPD.

sang. Et c'est là que pour la toute première fois, Argrath mit ses nouvelles troupes à l'épreuve. Les Aigles Bruns détruisirent les Lunars et Argrath fut le vainqueur de la Bataille de la Colline de l'Épée.

L[à lâche] armée lunar fut annihilée. Les habitants d'Aldachur, reconnaissants, allièrent leur cité à Argrath. Les hommes des tribus le portèrent sur leurs boucliers jusqu'à Boldhome. [Sur le chemin, les foules le pressèrent de tenter d'allumer la Flamme de Sartar.]⁵⁹

A Boldhome, devant les peuples assemblés, Argrath fit appel à Orlanth pour lui demander de bien vouloir le bénir et l'aider à rallumer la Flamme de Sartar. Ses prières furent exaucées. Un éclair de foudre divine communiqua son feu à la Flamme de Sartar. Un grand cri s'éleva de la multitude et le tonnerre gronda dans les montagnes. Depuis ce jour il sert de fanal⁶⁰. Qu'il fasse nuit ou jour, il est visible à des kilomètres à la ronde. Puis tous s'agenouillèrent et prièrent Argrath de devenir leur roi, car il était clair qu'Argrath était l'homme qu'Orlanth avait choisi pour les protéger.

Ceux qui se rallièrent à son étendard furent si nombreux qu'il eut plus de guerriers que Tarkalor⁶¹, plus d'argent que Saronil⁶² [et plus d'ennemis que Phargentès]⁶³. Il était appelé à épouser la Reine Cheval Plumes.⁶⁴

Troisième Partie

Peu après, les terres de Kethaela, au sud de Sartar, furent pillées par les terribles Pirates Loups. Leur roi, le vaillant Broyan, fut tué⁶⁵ alors qu'il défendait son peuple. La région sombra. Les Kethaelans demandèrent au Roi Argrath de bien vouloir leur porter secours.

Argrath et Harrek disputèrent une sinistre bataille sur les grèves des marais de Kethaela, mais aucun ne parvint à vaincre l'autre. [Même les vagues déferlantes ne purent les ralentir ; ni l'ouragan, ni les grues gardiennes⁶⁶ ne purent les arrêter.] Lors d'une trêve, Harrek jura ne pas se laisser déposséder du butin légi-

59 *Flamme de Sartar*. Un feu cérémoniel sis à Boldhome. A l'origine, il fut allumé par le Roi Sartar pour figurer son bûcher funéraire, puis il fut éteint quand l'armée lunar prit la ville d'assaut.

60 *sert*. Le temps de la phrase indique que l'auteur, pour le moins, savait ou pensait que le fanal continuait de briller.

61 *plus de guerriers que Tarkalor*. Tarkalor fut le roi de Sartar qui eut le plus de succès dans sa tâche. Voir "Tarkalor", in *HCPD*.

62 *plus d'argent que Saronil*. Saronil Fils-de-Sartar fut un roi de Sartar à la très grande fortune. Voir "Saronil", in *HCPD*.

63 *plus d'ennemis que Phargentès*. Phargentès était lunar et roi de Tarsh. Surnommé le Roi Tueur, il s'attira l'inimitié de presque tout le monde, excepté l'Empire Lunar. Voir "Phargentès", in *HCPD*.

64 *Reine Cheval Plumes*. Prêtresse des chevaux et de la terre, elle était avant tout suzeraine de la Passe du Dragon. En l'épousant, Argrath s'assurait de régner sur la Passe du Dragon. Argrath se remaria avec elle (ou en épousa une autre) un peu plus tard. Voir "La Reine Cheval Plumes" in *HCPD* et "Les Reines Cheval Plumes" in *Le Livre de Jalk*.

65 *tué*. Voir *HCPD* pour lire une version de sa mort quelque peu différente.

66 *grues gardiennes*. Oiseaux hauts de 9 mètres et qui gardaient les îles de Kethaela.

time qui l'attendait en Kethaela et Argrath lui promet de lui donner plus encore si le flibustier acceptait d'épargner Kethaela. Harrek acquiesça.

Quand les Kethaelans apprirent qu'Argrath les avait sauvés du fléau que représentaient les Pirates Loups, ils lui offrirent de devenir leur roi et protecteur. Argrath accéda à leur demande, à la condition qu'ils envoient leurs troupes à son aide lorsqu'il y ferait appel et ce, quel que fût l'endroit où il se trouverait. Ils y consentirent, pour peu qu'il acceptât de ne jamais transmettre son trône kethaelan à ses héritiers et d'abdiquer le jour où leur Haut Roi⁶⁷ paraîtrait.

Et c'est ainsi qu'Argrath devint Roi de Sartar et de Kethaela.

[Harrek le Berserk commença par marcher sur le Comté du Cheval Noir, dont le seigneur avait combattu Argrath quelques années auparavant. Harrek et ses hommes mirent le comté en ruines et arrachèrent de grands trésors à son sous-sol sans fond. Malheureusement, Harrek perdit son meilleur ami⁶⁸ au cours du raid et cette mort l'affligea. Lorsqu'il fit halte à Boldhome afin d'y montrer son butin, il se disputa avec Argrath et, insulté, il ordonna à ses hommes de mettre Boldhome à sac. Harrek et les Pirates Loups ne furent plus les bienvenus dans le royaume d'Argrath.]

Tant que des hommes et des femmes resteraient libres, l'Empire Lunar ne saurait se satisfaire. Aussi son empereur décida-t-il de lancer un nouvel assaut, maintenant que des ennemis établis au sein même de Sartar désiraient l'aider.

[Deux armées de monstres furent recrachées par d'anciens cloaques pestilentiels et] le peuple loup-garou⁶⁹ se retourna contre Argrath, dévastant les troupeaux afin d'immobiliser ses hommes dans leur logis. [Une armée de broos⁷⁰ sortit en grouillant du Creux du Serpent Pipe, au nord. Au sud, une armée de créatures dont le corps était pour moitié dépourvu de forme surgit de l'Empreinte de Larnste. Enfin, l'héroïne lunar Jareel la Tranchante⁷¹ fit son arrivée à la tête de dix mille soldats d'élite issus de l'Armée Lunar.]

Argrath, quant à lui, ne manqua pas davantage de soutien. Harrek le Berserk⁷² et Gunda la Coupable, une valkyrie originaire de Fronela, prirent le commandement de l'Armée Libre afin d'apporter leur concours à leur vieux camarade. Argrath mena sa propre armée, composée des valeureux hommes de Sartar, à l'assaut de l'armée de monstres campée au nord. Pendant ce temps, l'Armée Libre détruisit les broos.

67 *Haut Roi*. Le dirigeant de Kethaela, qui répondait au nom de Pharaon, était un individu unique. Il vécut fort longtemps et ne disparut que quelques années avant ces événements.

68 *meilleur ami*. Cette personne est restée inconnue.

69 *peuple loup-garou*. Il s'agit de la tribu des Telmori, lesquels se transformaient tous en loup sans qu'ils en eussent le contrôle.

70 *broos*. Ces créatures formaient le peuple de Ragnaglar, le maléfique frère d'Orlanth. Ils étaient difformes, crasseux, répandaient des maladies et engrossaient tous ceux qu'ils violaient. Ils étaient craints et détestés de tous. Par chance, leur race est éteinte aujourd'hui.

71 *Jareel la Tranchante*. L'héroïne guerrière en chef de l'Empire Lunar.

72 *Harrek*. Qui, quelques paragraphes plus tôt, n'était plus le bienvenu.

Lors de cette bataille, Argrath utilisa la Lance Noire de Colymar.⁷³ Tout ceci fut rendu possible parce qu'Argrath avait ramené les aurochs au pays.⁷⁴

[L'Armée Lunar se précipita au combat afin de préserver ses monstres, mais elle fut trop lente. Les Sartarites victorieux se mirent en marche à leur rencontre. Les deux armées se retrouvèrent près de la cité de Bagnot. Leur impatience de s'entre-tuer était telle qu'elles en perdirent le sommeil et s'attaquèrent dans l'obscurité. La lutte fut si violente que l'arrière garde dut escalader des monceaux de cadavres pour parveir aux avant-postes. La moitié des guerriers était tombée au combat lorsque les héros se retrouvèrent enfin face à face sur le champ de bataille. Le tumulte de leur affrontement se répercuta jusqu'aux cieux et le choc de leurs armes rendit sourd tous ceux qui se trouvaient là. Au cours du combat, Harrek eut le pied tranché, le corps entaillé de l'oeil gauche à la hanche droite par un coup d'épée et la poitrine traversée par une lance. Aucune des parties manquantes ne purent repousser. Malgré tout, il abattit son épée en un assaut mutilateur ; sa lame rompit après avoir brisé la jambe de Jareel avec moult fracas. Il frappa de la main gauche et ses griffes ouvrirent le corps de l'héroïne lunar. Alors il lui arracha le coeur à l'aide de ses mâchoires semblables à celles d'un ours. Jareel était morte. Par la suite, Harrek porta le coeur de la femme en guise de joyau. Une fois leur commandant tué, les survivants de l'armée lunar battirent en retraite, mais ils furent fauchés au cours de leur fuite. Le conflit prit le nom de Bataille des Héros.]⁷⁵

Le Roi Argrath ne toléra pas les attaques des hommes-loups. Il travailla en compagnie de tous les prêtres et hommes saints compétents et, ensemble, ils aspirèrent leurs ennemis dans la nuit par le biais de leurs rêves. Ils menèrent leurs hommes à la bataille et poursuivirent les loups sur les terrains les plus impraticables.

Le combat qui les opposa aux hommes-loups fut ardu et de nombreux hommes de bien y laissèrent la vie. Mais, au bout du compte, Argrath l'emporta. Ensuite, la tribu des hommes-loups fut dispersée et on ne les vit plus que sous forme de meutes, lesquelles furent traquées et massacrées. Les humains qui participèrent à la victoire qu'Argrath remporta sur le peuple loup-garou furent surnommés les "Peaux-de-Loup" car ils portaient la fourrure de leurs ennemis. Partout où on les reconnaissait, ces guerriers recevaient les plus grands honneurs.

Le Roi Argrath épousa⁷⁶ la Reine Cheval Plumes. Elle entretenait un groupe de guerriers farouches, les Cavaliers Dorés. Argrath plaça ces derniers à la tête de son armée et envahit le Royaume de Tarsh⁷⁷. Ces terres étaient déchirées par la guerre civile. En effet, le [mauvais] Roi Moiradès opprimait les sujets qui désiraient chasser la [maléfique] religion lunar. A cette époque, les Tarshites étaient commandés par Onjur le Poète {Fils-de-Fazzur, issu d'une famille de traîtres célèbres}.

73 la Lance Noire de Colymar. Il s'agit apparemment d'une puissante arme magique. Autrefois, un clan fut désigné afin de la cacher. Voir "Les Colymar", in *Le Livre de Jalk*.

74 ramené les aurochs. Ces animaux anciens sont consacrés à Urox, un dieu dont le but est de détruire le chaos. On ne les avait plus vu depuis des siècles. Voir "Les Événements de ma Vie", in *Le Livre de Jalk*.

75 Bataille des Héros. Ce récit provient de la *Saga d'Harrek*.

76 épousa... Une nouvelle fois ? Une nouvelle reine ? Voir ci-avant.

77 Tarsh. Ce puissant royaume est sis au nord de Sartar et vénère les Lunars.

Invisibles dans les rayons du soleil, les cavaliers de la reine s'élancèrent sur cette terre, capturèrent le [mauvais] roi et le tuèrent {de façon immonde, avec force injures et sans autre forme de procès. Puis Onjur assassina tous les autres membres du clan royal, femmes, enfants et serviteurs compris, si bien que Bout du Monde⁷⁸ perdit un quart de sa population}. [Le conseil se réunit afin de décider de son sort, mais nul ne put prendre de décision. Soudain, le dénommé Mularik le Cruel⁷⁹ se leva d'un bond et décapita le prisonnier, résolvant le dilemme suivant les préceptes de sa terre natale.]

Puis les cités [et tribus] de Tarsh acceptèrent toutes de nommer Argrath roi. [Au moins s'étaient-elles défaites de l'illusion selon laquelle il était possible de contrôler les pouvoirs conférés par les Maîtres des Charades⁸⁰.]

Dès lors, Argrath obtint le titre de Roi de la Passe du Dragon.

Quatrième Partie

C'est à ce moment que l'Empire Lunar changea de nom et se fit appeler l'Empire du Bien. Peut-être espérait-il ainsi modifier sa nature intrinsèque, ou même que les gens se laisseraient duper et convaincre que tel était le cas.

A cette époque, le Roi Argrath courtisait la Reine d'Holay⁸¹ afin de l'épouser. Si certains s'élevèrent contre sa polygamie, les femmes d'Esrolia auraient trouvé cette situation acceptable. La Reine lui apprit qu'il devrait accomplir deux missions s'il désirait gagner son amour et son respect. Tout d'abord, il lui faudrait la préserver de l'Empire, et ensuite, il devrait trouver un moyen pour empêcher la guerre de détruire son royaume. Elle apprendrait à l'aimer⁸² s'il pouvait mener ces deux tâches à bien.

L'Armée de l'Empire du Bien ouvrit les hostilités en attaquant Fyllich Kwan⁸³, l'une des cités d'Argrath. Jareel la Tranchante⁸⁴ arriva la première, tant elle était avide de combattre pour son seigneur. [Phargentès, le fils de Jareel, commanda l'armée ; il était accompagné d'un champion, le Roi de Jillaro.]⁸⁵ [Le Roi de Jillaro commanda l'armée ; il était accompagné d'un champion, Phargentès, fils de Moiradès.] Désirant affronter Argrath, ils engagèrent également une grande armée de cavaliers,⁸⁶ ainsi qu'une armée d'elfes issus des Landes des Aînés.⁸⁷ [Les Pirates Loups attaquèrent à nouveau, mais furent repoussés par l'Amiral Roskatos.]

78 *Bout du Monde*. Capitale de Tarsh.

79 *Mularik*. Voir "Argrath" in *HCPD*, et "Le Fragment de Mularik" in *Le Livre d'Argrath*.

80 *Maîtres des Charades*. La croyance populaire voulait que certains prêtres lunars fussent capables de convertir les gens rien qu'en leur posant des questions.

81 *Holay*. Un royaume situé au nord de Tarsh.

82 *apprendrait à l'aimer*. Pour lire une version différente de cette idylle, consultez "Argrath", in *HCPD*.

83 *Fyllich Kwan*. Une cité de Saird.

84 *Jareel la Tranchante*. La principale demi-déesse du combat de l'Empire Lunar, qui avait été tuée par Harrek un peu plus tôt.

85 *Jillaro*. La capitale du royaume de Sylila, dont la beauté est réputée.

86 *cavaliers*. Il est vraisemblable qu'ils proviennent d'Erigia, une province lunar, mais il peut s'agir de mercenaires venus de Pent.

Argrath alla trouver la Reine afin de lui demander conseil. "Il existe toujours une solution différente", lui répondit-elle.⁸⁸

Argrath s'enquit de l'avis de ses Compagnons. Ceux-ci déclarèrent que s'ils ne pouvaient combattre, alors ils feraient bien de fuir. En effet, il était peu probable que l'Empereur Rouge mît fin à cette querelle⁸⁹ uniquement parce qu'Argrath refusait de se battre. Mais Argrath, quant à lui, ne pouvait se résoudre à laisser son domaine aux mains des envahisseurs. Aussi se mit-il à piller et harceler l'armée de l'Empereur. Aidé de son char et d'un compagnon, il parvint de la sorte à attirer ses nombreux ennemis en dehors des terres de la Reine.

L'Empereur Rouge fit alors appel à un grand ennemi pour vaincre Argrath : la Déesse du puissant Fleuve Oslir brandit ses eaux pour combattre. La houle prit naissance à l'embouchure du fleuve et se déplaça vers l'amont telle une vague d'eau. Le fleuve somma son armée de courants et d'affluents de se joindre à lui tout en emportant l'esprit des morts séculaires qui les habitaient. Une armée d'hommes bleus marcha aux côtés de la déesse. Ils nagèrent sur une masse liquide se jetant vers le sud.⁹⁰ Les eaux s'enflèrent tant, qu'elles sortirent du lit du fleuve et inondèrent chaque lieu investi. La crue provenait de la progression anormale du flot et se renforçait avec chaque kilomètre sur lequel elle déferlait. Argrath l'entendit arriver et, regardant vers l'aval, vit le grand mur liquide qui avançait sur lui en charriant une armée d'ennemis.

Argrath ne combattit ni ne fuit ; il se précipita vers l'eau et plongea en son sein. Il en gagna le coeur avant qu'aucun ennemi n'ait pu le poignarder. Dans le ventre de la déesse fluviale, Argrath libéra un sac de vent qu'il possédait et en appela aux dieux. Orlanth lui répondit et souffla avec la rage d'une tempête sur le Fleuve Oslir. Les déités se firent face et luttèrent. Une fois encore le dieu de l'orage écrasa son adversaire et l'obligea à regagner son lit. Les eaux se brisèrent et Argrath fut délivré. L'endroit où il se tenait porte le nom de "Roc d'Argrath" et le sol y arbore l'empreinte de ses pas.⁹¹

Quand les eaux se retirèrent, Argrath et ses magiciens poursuivirent leur chemin. Le Roi fit prisonnier un être important, la fille du dieu fleuve. S'il la prenait pour femme ou concubine, Argrath gouvernerait sur l'Oslir tout entier. C'était d'ailleurs le souhait de la fille, qui le pria de l'épouser. Mais il refusa, car son véritable amour, la Reine, occupait toujours son coeur en pensée. Aussi Argrath renvoya-t-il la fille du fleuve auprès de sa mère, sa virginité intacte. Oslir n'oublia pas cette faveur.

87 *elfes... Landes des Aînés*. Il eût été fort inhabituel d'apercevoir ce peuple hors de ses forêts. D'ailleurs, il eut été tout aussi insolite de les voir aider l'Empire alors que ce dernier avait préalablement détruit deux grandes forêts aldryami.

88 *une solution différente*. Comparez cette déclaration à celle d'Ernalda dans "L'Instauration de la Paix", in *La Mythologie Orlanthi*.

89 *querelle*. Comme s'il s'était agi d'un conflit personnel opposant Argrath à l'Empereur Rouge !

90 *vers le sud*. Donc, à contre-courant.

91 *y arbore l'empreinte de ses pas*. De nos jours, nous ignorons totalement de quel endroit il s'agit.

Jareel et ses gens apprirent où résidait la reine qu'Argrath aimait tant. Ils s'y rendirent et encerclèrent la maison, puis la transpercèrent à coups de lance. Malgré tout, la reine resta sauve grâce à un puits dans lequel elle se cacha. Les Lunars incendièrent sa demeure afin qu'elle y mourût brûlée vive. Argrath vit les volutes de fumée et décida d'oublier quelque temps son désir de paix afin de voler au secours de son épouse. Il hésita un instant, demandant à Ernalda de le guider. Alors ses hauts faits passés vinrent à son aide et l'empêchèrent de renier ses vœux.

Dans sa jeunesse, Argrath avait apporté son aide à quelques géants.⁹² Ceux-ci ne l'avaient jamais oublié, aussi se ruèrent-ils pour secourir leur ami lorsqu'ils aperçurent la fumée.

Les trois sortes de géants vinrent apporter leur soutien au Roi, mais l'Armée Lunar se tenait prête à les affronter. Surtout Jareel, qui se languissait de découper ses ennemis en rondelles et de chanter jusqu'à ce qu'il en mourussent. Puis elle vit Argrath refuser de se battre par amour et fut frappée d'une admiration révérencielle. Elle se souvint de son propre amant, qu'elle avait laissé au camp. Soudain son désir pour son bien-aimé fut plus fort que son envie de tuer Argrath, aussi s'en retourna-t-elle au campement afin d'assouvir sa passion. C'est alors que les géants assaillirent l'Armée Lunar ; ce fut la Bataille Gargantuesque.⁹³ Nul humain n'eût pu les contenir, si bien que l'armée impériale fut refoulée.

[Les Jolanti⁹⁴ s'élancèrent hors du centre de la mêlée et balayèrent les meilleures troupes avant même le début de la bataille. Passe le Géant⁹⁵ assena un coup qui fendit l'ostorolf⁹⁶, le tuant net. Puis Trop-Grande-Pour-Etre-Vue se tint entre la Lune Rouge et le champ de bataille une semaine entière, faisant ainsi périr l'ennemi de frayeur.]⁹⁷

Le Roi Argrath se remit alors à courtiser la Reine d'Holay. Et cette fois, elle ne sut résister à son charme, à ses superbes manières et à sa prestance royale. Ils s'unirent lors de la cérémonie la plus fastueuse qui ait jamais existé depuis la création par Orlanth et Ernalda de la cérémonie du mariage. Les Huit Dons Magistraux qu'ils reçurent furent : une bonbonne d'Eau d'Heler, deux Faucons d'Amour, un couple de chevaux de guerre Dorés⁹⁸ et assortis, un nouveau livre⁹⁹ dont ils étaient les héros, la Coupe perdue d'Orin, la Baguette Andastrienne, le Trône d'Ivoire, lequel protège son propriétaire légitime, ainsi qu'un palanquin serti de bijoux et offert par l'Empereur de Teshnos.

Par la suite, Argrath reçut le titre de Roi de la Passe du Dragon et de Saird et la splendeur de sa cour disputa celle de l'Empereur Rouge.

92 apporté son aide à quelques géants. Voir l'annotation antérieure concernant le *berceau*.

93 Bataille Gargantuesque. Appelée Bataille de Pommedwern dans les autres documents. Voir HCPD.

94 Jolanti. Cette race fut taillée dans la pierre par les nains, dotée d'intelligence par les elfes et mesurait entre six et neuf mètres.

95 Passe le Géant. Il s'agit vraisemblablement du géant nommé Gonn Orta lequel provenait des Montagnes de Bois de Pierre.

96 ostorolf. Une créature inconnue dont c'est ici l'unique référence.

97 Trop-Grande-Pour-Etre-Vue. D'après HCPD, il s'agirait d'une "planète vagabonde".

98 chevaux de guerre Dorés. Une espèce chevaline d'origine magique.

99 un nouveau livre. La croyance populaire veut qu'il s'agisse de *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*.

Cinquième Partie

Quand l'Empereur Rouge prit connaissance de la nouvelle victoire du Roi Argrath, il fut saisi d'une telle colère que son visage s'empourpra et ses yeux s'injectèrent de sang. Il décida d'assurer lui-même le commandement de la prochaine armée. Il emporta avec lui les puissances magiques les plus imposantes dont l'empire disposait à cette époque.

Les Lunars emmenèrent l'immense Chauve-Souris Pourpre, qui pouvait dévorer plusieurs bataillons tout entiers en un seul coup de dents. Ils prirent les Bombardiers, qui faisaient tomber les pierres du ciel rien qu'en les invoquant. Ils apportèrent ces soldats qui peuvent se transformer en pierre, la Troupe du Cheval Noir (des demi-dieux montés sur des demi-démons), les fantômes pourpres, la Machine Assommante, le Vent Inconnu, les spectres écarlates, les apparitions rouges, le Vent Vide et la Déesse aux Six Bras.

L'armée était si grande que ses soldats vidèrent l'Oslir de la moitié de ses eaux lorsqu'ils s'y abreuverent. De même, les récoltes des fermiers situées en aval souffrirent de leur présence cette année-là. Lorsque Yantastos¹⁰⁰ résista, elle fut rasée en une seule nuit. Chaque habitant fut tué et la moitié dévorée. Quand l'Armée Lunar atteint Tarsh, une horde de sympathisants lunars effrayés prirent les armes et massacrèrent les hommes d'Argrath avant de rejoindre l'Empereur. Celui-ci les donna en pâture à la Chauve-Souris Pourpre, les sacrifiant afin de lui donner la force d'attaquer Bout du Monde.

Nul n'eut pu contenir une telle puissance. Argrath renvoya ses soldats à leurs foyers, puis il fuit en direction du Hall de Broyan¹⁰¹ aux côtés de ses compagnons, là où personne ne pourrait les découvrir avant un long moment. Une fois rendus en ces lieux, ils décidèrent d'entreprendre le plus grand pèlerinage jamais réalisé par Orlanth, car ils voulaient sauver leurs gens. Ils acceptèrent de reproduire la Quête des Porteurs de Lumière.¹⁰²

[Certaines autres personnes avaient d'ors et déjà établi que les vieux mythes avaient été altérés de manière irrévocable et qu'il était donc impossible de s'y frayer un chemin à la façon d'autrefois. D'aucuns cherchaient à les discréditer en les faisant passer pour une pollution mentale tout à fait inutile. Argrath, lui, cherchait au contraire à tirer profit de la matière qui demeurerait disponible et, le cas échéant, à la modifier.]

[La Quête des Porteurs de Lumière figure un voyage ou un pèlerinage magiques au cours duquel les participants incarnent les attributs des déités qui, à l'origine, ont élaboré cette quête. Pour cela, seize cérémonies magiques doivent être menées à terme avec succès. De plus, chacun des sept participants doit jouer

100 Yantastos. Une ville d'Holay.

101 Hall de Broyan. Probablement sis en Terre Volsaxi, quoique le Roi Broyan fût décédé.

102 Quête des Porteurs de Lumière. Le plus grand pèlerinage qu'un Orlanthi puisse jamais accomplir. Voir "La Quête des Porteurs de Lumière", in *La Mythologie Orlanthi*.

son rôle sans faillir. Chaque cérémonie consiste en partie à sommer ses ennemis de pénétrer dans le cercle protecteur des participants. Afin de réussir dans chacune des seize cérémonies, il est fréquent que d'autres tâches tout aussi dangereuses, quoique moins hasardeuses, soient menées à bien au préalable. Cette quête est fort ancienne et fut perpétrée par les dieux dans le but de préserver le monde. Depuis le début du temps, d'autres personnes étaient parvenues à l'exécuter avec réussite, mais aucune n'avait jamais pu atteindre la précision requise par les vieilles cérémonies.)

{Argrath changea cet état de fait. Il découvrit qu'il n'était pas absolument nécessaire que les seize grandes cérémonies soient en tout point semblables aux rites du temps passé. Il découvrit également que les participants disposaient d'une certaine liberté d'action et pouvaient faire preuve d'originalité et de créativité face aux événements extrinsèques, lesquels modifiaient inmanquablement la situation de l'extérieur.}

Argrath et ses compagnons firent route par delà le royaume mythique brisé. A son départ, la Pluie Mauvaise¹⁰³ balaya la Passe du Dragon. Des vilgars¹⁰⁴ le prirent en chasse et trouvèrent la mort au-dessus du Précieux Etang. Ils gagnèrent les Iles d'Ygg et le peuple de ces lieux invoqua son dieu afin qu'il aide Argrath. Quand le Roi fût capable de réciter la généalogie d'Ygg sans se tromper, le dieu consentit à le transporter vers l'ouest. Tout se passa bien jusqu'à ce qu'ils rencontrassent la Femme Couleur-Cadavérique. Celle-ci lui envoya des vilgars en décomposition, dont l'arme était la faiblesse même d'Argrath. Il fut mortellement blessé, mais l'amour que sa femme lui envoya sur une plume¹⁰⁵ le maintint en vie. Puis les tribus de son peuple surgirent¹⁰⁶ et vainquirent les vilgars, qui périrent sous la lance noire. Et ainsi Argrath et ses compagnons gravèrent-ils les douze degrés qui conduisaient à la Cour des Jugements.¹⁰⁷

Dans la Cour des Jugements, là où les Porteurs de Lumière reçoivent les dons qui récompensent leur labeur, Argrath remporta l'épreuve de la Flamme d'Ehilm. L'assemblée des dieux lui accorda le pouvoir de libérer le dieu de son choix.

Les trésors des cieux lui étaient ouverts : la paix et des vivres éternelles pour son peuple, sa propre immortalité, l'amitié des demi-dieux, une résidence dans les cieux, sa propre étoile.

Mais les dieux furent choqués lorsqu'il demanda à voir Sheng Sélérís,¹⁰⁸ ennemi du temps passé qui, de son vivant, avait chassé l'Empereur de la face du monde et était parvenu à balafrer le visage céleste de la Déesse Rouge. Cependant,

103 *Pluie Mauvaise*. Voir "Orlanth Prend les Armes", in *La Mythologie Orlanthi*. »

104 *vilgars*. Un carnivore ailé de l'Age de la Guerre des Dieux.

105 *lui envoya sur une plume*. Peut-être portait-il un charme ? Une plume qui descendait nonchalamment, portée par les vents.

106 *surgirent*. Cette subite apparition de guerriers semble être le fait de la magie des Porteurs de Lumière.

107 *Cour des Jugements*. Nous regrettons que les détails de ce voyage soient si rares. Comparez ce récit sommaire aux textes suivants : "La Quête des Porteurs de Lumière" in *La Mythologie Orlanthi* ou encore "Le Court Pèlerinage des Porteurs de Lumière" in *Le Livre d'Argrath*.

108 *Sheng Sélérís*. Un chef nomade pour le moins infâme. Originaire de Pent, il fut vaincu près d'un siècle plus tôt.

le demi-dieu échappait à leur atteinte, car la Déesse Rouge l'avait placé en quarantaine dans un Enfer qu'elle avait créé hors de leur cosmos. Les dieux anciens ne purent mettre en oeuvre ce qu'ils avaient promis de réaliser, en conséquence de quoi Genertela tout entière fut prise de tremblements et la grand-mère terre gronda comme elle l'eût fait si ses os avaient été coudés. Les étoiles s'effrayèrent.

Au centre du monde, Argrath accepta un compromis. Comme les dieux étaient dans l'incapacité de tenir leurs promesses, le Roi les obligea à en faire de nouvelles. Ainsi les événements furent-ils bouleversés et Argrath ne regagna-t-il pas le monde {comme l'exigeait la Quête des Porteurs de Lumière} en compagnie de ses invités délivrés. Il entama une nouvelle quête, plus intense,¹⁰⁹ qui le mena dans les plus sombres contrées du monde inférieur, là où la torture est semblable à un souffle et la douleur, à un vêtement, là où la souffrance est comme une manne. Argrath secourut son concitoyen et porta assistance à Holfstaring Saudarbre¹¹⁰ qui, en retour, aida Argrath à pénétrer dans la forge.¹¹¹ Enfin, après de bien lourdes pertes,¹¹² le Roi trouva le prisonnier et brisa les chaînes qui le retenaient. Chalana Arroy¹¹³ soigna l'âme et l'esprit meurtris. Les restes de Sheng Sélérís se levèrent, entonnèrent trois chants puis le soulevèrent de nouveau.¹¹⁴ Il fit deux pas et réintégra le monde des vivants. Argrath le suivit hors des enfers. Sheng s'en retourna vers son peuple, dans les Terres Rouges,¹¹⁵ et s'imposa une nouvelle fois comme gouvernant.

Argrath regagna ses sujets, mais ceux-ci avaient succombé à la toute dernière apparence que l'Empire Lunar avait revêtu. Ses habitants se faisaient appeler les citoyens de l'Empire du Bien,¹¹⁶ et le Roi Phargentès était leur chef. Phargentès était le fils du Roi Moiradès et faisait preuve de cruauté.

Le peuple fut transporté de joie lorsqu'il revit Argrath, et accueillit les nouvelles que le héros apportait avec liesse. Tous se révoltèrent contre leur roi illégitime et furent rejoints par leurs alliés pour livrer la Bataille de Dantolfol.

Quand les armées s'entrechoquèrent, les étoiles cessèrent de regarder. Les Bombardiers lancèrent l'assaut en appelant de gros morceaux de roc hurlants à tomber sur la tête de leurs ennemis. Mais les quatre vents détournèrent les rochers qui écrasèrent une légion de l'Armée Lunar. La Chauve-Souris Pourpre apparut, mais le Roi Broyan et ses gens sortirent des rangs de l'Armée des Héros Décédés

109 *une nouvelle quête, plus intense*. Comparez cet événement à la double quête menée par Sabot de Fer. Voir "Le Roi Sabot de Fer", in HCPD.

110 *Holfstaring Saudarbre*. Un rebelle sartarite qui tomba quelques années auparavant. Voir "Fazzur Le-Très-Lu", in HCPD.

111 *forge*. Nous ignorons ce que cette forge signifie.

112 *pertes*. Voir "Les Compagnons d'Argrath", in *Le Livre d'Argrath* qui indique que tous ses compagnons furent tués au cours de cette quête.

113 *Chalana Arroy*. La Déesse de la Guérison et l'une des Sept Porteurs de Lumière.

114 *chants... de nouveau*. Il s'agit apparemment d'une magie qui lui était propre.

115 *Terres Rouges*. Les terres frontalières qui séparaient l'Empire Lunar des plaines de Pent.

116 *Empire du Bien*. La simple répétition d'une information déjà fournie.

et repoussèrent la créature. La Machine Assommante chuta lorsque le sol trembla sous elle. Le Vent Inconnu resta inconnu. Le démon aux Six Bras fut réduit en cendres par le dieu soleil. Les deux rois s'affrontèrent en combat singulier, foulant la terre brisée sous le bleu azuré du ciel. Argrath, galvanisé jusqu'à en devenir héroïque, tua le souverain ennemi et chassa les démons chevalins, bien que ceux-ci fussent invisibles.¹¹⁷

Argrath fut de nouveau nommé Roi de la Passe du Dragon.

[Un jour, le roi reçut un appel à l'aide de Sheng Sélérís. Comme c'était un homme d'honneur, Argrath répondit et gagna la Cité de Molarisor en compagnie de son armée. Lors de la bataille qui suivit, Argrath demeura en première ligne et mena l'assaut qui permit de percer la garde vampirique de l'empereur. Alors le Roi Argrath abattit l'Empereur Rouge. Il eut enterré ou incinéré le cadavre avec les honneurs si Sheng Sélérís n'avait insisté pour l'emporter et le faire cuire. Il invita ensuite ses chefs de clan à un grand festin où il les régala de leur ennemi éternel. Par la suite, le nouvel Empereur Rouge fut à jamais une personne différente. Incapable de soutenir sa propre perversité, l'empire maléfique et corrompu succomba à sa propre fin et se dévora de lui-même.]

Sixième Partie

Les mutations que l'Empire Lunar subissait ne semblaient jamais devoir prendre fin. Ses nouveaux chefs lui octroyaient de nouveaux pouvoirs, mais ses intentions restaient inchangées. Sa toute dernière incarnation se donnait le nom d'Empire de la Nouvelle Lune; les Orlanthi, cependant, l'appelaient l'Empire de la Lune d'Ombre.

L'armée de [l'Empire de la Lune d'Ombre] [l'Empire de la Nouvelle Lune] se composait de lanciers de Dara Happa¹¹⁸ et d'hommes de cavalerie des Terres Rouges. Nombre des soldats étaient des seigneurs de guerre qui descendaient des dieux soleil. Leur commandement revenait à Sheng Sélérís. Celui-ci avait été délivré par Argrath mais manifestait sa gratitude en passant à l'ennemi.

Il arrivait que le Roi Argrath reçût l'aide des Lodrili,¹¹⁹ lesquels formaient une confédération de tribus péloriennes.¹²⁰ L'un d'eux mit Argrath au fait de l'expédition annuelle que les Lunars entreprenaient afin d'épauler Kalikos Briseglace. [Kalikos était un demi-dieu antique qui avait contribué à refouler Valind, le Dieu de l'Hiver, au cours de la Guerre des Dieux. Chaque année, l'Empire Lunar envoyait une expédition porter assistance à Kalikos lors de son combat annuel

34

35

117 *démons chevalins... invisibles*. Il s'agit peut-être des coursiers démons de Sire Ethilrist, qui pouvait jeter un voile de ténèbres sur ses compagnons et lui-même afin de se dissimuler.

118 *Dara Happa*. Cette civilisation se situe le long des parties médianes et inférieures de l'Oslir, ainsi qu'en bordure de l'Empire Lunar.

119 *Lodrili*. "Le Peuple de Lodril", le dieu fermier des Dara Happsans.

120 *péloriennes*. Péloria était une région large de 1 600 kilomètres et occupée par l'Empire Lunar.

contre Valind. C'est ainsi que, depuis de nombreux siècles, le demi-dieu parvenait à réprimer tous les hivers rigoureux.)¹²¹

Argrath reconnut le caractère anormal d'un tel acte et fit vœu de rétablir la situation. Escorté par ses compagnons, il suivit la route invisible¹²² afin de trouver la demeure de Kalikos.

Mais celle-ci avait quitté son ancienne position.¹²³ Ils ne la trouvèrent point, car les Ours à Deux-moitiés les retardèrent et tuèrent Harmast.¹²⁴

Ils ne moururent pas. Au contraire, perdus sur le glacier, ils découvrirent Fankrios Unlaba, une femme gelée et prisonnière des glaces. Elle les mena à la demeure de son chef de clan,¹²⁵ Hend Fils-de-Valind, un vieil héros lié à ce conflit et qui, ne pouvant s'y soustraire, attendait avec tristesse le moment où il affronterait Kalikos et l'expédition lunar. Argrath fut heureux de combattre à la place du vieil homme. L'héroïne lunar qui se manifesta fut Inandana Filledefille.¹²⁶ Elle s'attendait à une nouvelle victoire facile, mais au lieu de cela, Argrath lui prit la vie. Kalikos fut blessé et chassé.

Argrath ne se satisfait point de ce succès aisé. Hend Fils-de-Valind et Fankrios Unlaba le conduisirent dans le monde inférieur où le Palais de Kalikos était dissimulé. Leurs soldats encerclèrent la bâtisse mais furent contrecarrés dans leurs efforts jusqu'au moment où Elusu,¹²⁷ le Bouffon d'Argrath, décela une fissure dont personne ne voulait souffler mot. Il permit ainsi aux attaquants de s'infiltrer dans le palais de l'étoile brillante. Tous furent blessés lors de l'entreprise et ils faillirent bien échouer dans leur tentative d'ouvrir la porte d'entrée. Cependant, une fois la brèche ouverte dans le mur, les gens de la Maison de Valind laissèrent la rage qu'ils avaient réprimée toutes ces années les mener en avant et redonner vigueur au bras qui portait leur épée. Ils vainquirent Kalikos dans sa propre demeure. Ensuite, la nature retrouva ses droits.

Cet hiver-là, et pour la première fois depuis des siècles, les terres de Péloria furent recouvertes de neige. Une neige épaisse. Elle formait une couche dont la hauteur dépassait celle du dos d'un cheval et l'Oslir même fut gelée au point de devenir solide. Les démons des glaces qui, depuis plusieurs générations, avaient été retenus prisonniers des sommets montagneux descendirent danser dans les vallées. Le dégel printanier ne survint que lorsque la saison du soleil prit son essor.¹²⁸

121 Kalikos. Sa résidence était sise dans une étoile qui, chaque hiver, s'élevait par-delà l'horizon.

122 route invisible. C'est-à-dire, le plan mythique.

123 quitté. Il s'agit du mouvement annuel de l'étoile ou peut-être avait-elle gagné un autre point du ciel ?

124 Harmast. Peut-être Harmast Hachette. Voir "Les Compagnons d'Argrath", in *Le Livre d'Argrath*.

125 chef de clan. Voir "Rapport sur les Orlanthi", in *Le Livre de Jalk*.

126 Inandana Filledefille. Il pourrait s'agir de la fille de la Fille de la Lune, une héroïne qui n'avait de pareil que l'Empereur Rouge.

127 Elusu. Argrath eut plusieurs bouffons ainsi dénommés. Voir "Les Compagnons d'Argrath", in *Le Livre d'Argrath*.

128 dégel... saison du soleil. Donc, avec huit jours de retard.

Le Roi Argrath demanda à ses amis trolls¹²⁹ de lui rendre un service. Ils acceptèrent et Argrath les envoya aux campements de Sheng Sélérís, par-delà la neige et les glaces. Une fois rendus, ils prirent la vie de la moitié des femmes, enfants et juments afin de démoraliser les nomades.

Lors du printemps qui suivit, les Dara Happans auraient bien aimé venir en aide à leurs alliés, les cavaliers, mais Argrath le Faiseur-de-Tempête¹³⁰ fit tant lever les eaux de l'Oslir que toutes les maisons qui n'étaient pas attachées à flanc de colline furent emportées. Tous ceux qui n'avaient pas l'heur de posséder un bateau se retrouvèrent immobilisés et durent donc rester chez eux.

Les cavaliers de Pent ne laissèrent pas un événement aussi minime que des eaux en crue les décourager. Ils rassemblèrent tous leurs guerriers et invoquèrent leurs ancêtres, de sorte que ceux-ci planèrent tel un nuage orageux au-dessus de leur tête. Les armées de Pent et de Sartar campaient chacune sur une rive du Fleuve de l'Anguille Noire,¹³¹ et tous étaient avides de combat.

Cependant, Sheng Sélérís était impatient, fourbe et doté d'une grande magie. Il envoya une horde d'ancêtres attaquer les gardes et distraire les magiciens de Sartar. Puis il appela son démon le plus imposant, Hewga le Torride. Celui-ci souffla sur les eaux, si bien qu'elles se fendirent silencieusement pour livrer passage à sa horde.

Les cavaliers et cavalières traversèrent le lit asséché du fleuve et gagnèrent la rive opposée à cheval. Ils ne s'arrêtèrent pas pour reformer les rangs. Les atrocités que leurs femmes avaient subies les avaient tant mis en colère qu'ils ne virent leurs ennemis que lorsqu'ils se retrouvèrent au beau milieu du campement d'Argrath.

L'armée sartarite fut surprise et perdit quatre mille hommes avant qu'Argrath eût pu détruire les frères-démons qui l'avaient attaqué. Le roi brandit sa lumière royale, fit venir son porte-étendard¹³² et chevaucha jusqu'au front de bataille. Là, sans casque, il se dressa sur son cheval et se montra aux yeux de tous. Il exhorta les guerriers à se battre pour Orlanth et ceux qu'ils aimaient. [Les prêtres du roi concentrèrent leur magie pour neutraliser les douzaines d'esprits gardiens qui protégeaient Sheng Sélérís.] Enfin le crépuscule arriva et la déesse aux six bras de Saird fut libérée. Telle l'araignée-loup qui bondit sur une mouche, elle fondit sur le roi des nomades. Bien qu'il fût privé de ses gardiens, Sheng Sélérís n'était pas un faible et la déesse est maintenant connue sous le nom de déesse aux six bras et quatre mains. Cependant, elle mordit et le brisa jusqu'à ce qu'il en mourût. Lorsque l'aube survint, elle lui avait de nouveau arraché son âme pour la punir à tout jamais.

Cet affrontement prit le nom de Bataille de Gardint. Par la suite, Argrath fut Roi de la Passe du Dragon, de Saird et de Péloria.

129 amis trolls. Nous ignorons comment cette amitié fut forgée.

130 Faiseur-de-Tempête. Cet épithète s'applique habituellement à Orlanth.

131 Fleuve de l'Anguille Noire. Il forme la frontière qui sépare Tarsh de Balazar.

132 étendard. Voir "Argrath l'Ami des Dragons", in *Le Livre d'Argrath*.

Septième Partie

{Au terme d'une vie longue de cinq cents années,¹³³ l'empereur mourut. Et sans empereur à sa tête, l'empire se retrouva dénué de tout centre. Le culte de la déesse ne suffit pas à unifier tous les peuples. Le respect que le principe lunar engendrait ne suffit pas davantage à maintenir l'unité. Le puissant empire se morcela alors que ses meilleurs chefs se disputèrent le contrôle de ses richesses et de sa puissance.}

[Le visage changeant de l'Empire Lunar dut finalement révéler chacune de ses facettes. Et lorsque toutes les solutions honnêtes eurent été épuisées, le véritable Empire Monstrueux apparut.]

L'Empereur Rouge, lui qui avait servi la Déesse Rouge si longtemps, n'était plus. Les êtres qui le remplacèrent n'étaient point humains et leurs objectifs dépassaient l'entendement humain. L'empire du mal ne manquait point de partisans, ces derniers cherchant à obtenir le plus de profit possible avant de passer à trépas. Toute personne prise de compassion fut considérée comme une victime consentante et l'oppression que l'empire exerça en son sein fut bien pire que les efforts militaires qu'il déploya hors de ses frontières. Il laissa les Glaces survenir, car cela lui convenait.

[Puis Bonne Ombre d'Ombre vint demander au Haut Roi de lui prêter main forte. Cet être était une victime directe de la politique de corruption et de sape menée par l'empire. Elle n'était point tout à fait une femme, mais portait cette appellation car elle figurait l'ombre de ce qu'un homme eût été sans femme à ses côtés. Cette sorte de non-être était courante en cette période de l'histoire, car l'âme même du monde s'effilait du fait de l'abondance de magie chaotique usitée.]

Le Roi n'était pas le seul à s'inquiéter du désastre imminent. La dissolution du monde avait tant progressé que nombre des anciens dieux s'éveillèrent et passèrent à l'action. Ces êtres avaient reçu l'interdiction d'intervenir de façon directe dans le monde de la vie, à moins que leur essence même ne fût en danger de destruction entropique.¹³⁴ Aussi, lorsque vinrent les jours de combat entre l'Empire Monstrueux et le Grand Roi,¹³⁵ les dieux marchèrent-ils aux côtés de ce dernier.

Le Grand Roi envoya des émissaires à tous les grands chefs du monde. Il demanda à tous ceux qui aimaient la liberté et la vie de lui déléguer leurs héros les meilleurs et les plus braves. Cela, afin de l'aider à supprimer jusqu'à l'ombre de la lune de la face de la terre.

Suivant la Première Direction, Argrath se rendit dans les terres de l'Est, là où Urox¹³⁶ le vent du désert, régnait en maître. Le dieu du désert détacha son fils préféré, Yazurkial Bleu Lama, à la tête de ses guerriers.

133 *cinq cents années*. Il s'agit là d'une petite erreur de calcul, Argrath ayant plutôt vécu 400 ans après la fondation de l'empire.

134 *reçu l'interdiction... destruction entropique*. Voir "Le Rituel du Filet", in *La Mythologie Orlanthi*.

135 *Grand Roi*. Un nouveau titre pour Argrath.

136 *Urox*. Également appelé Taureau Tempête.

Suivant la seconde direction, Argrath gagna les terres du Sud, là où Pamalt, le frère du Dieu Jardin, régnait en maître. {C'est de là qu'Hunralki le Grand et son armée surgirent.} [Mais le plus important fut que Pamalt dépêcha son meilleur guerrier, Harrek le Berserk, au combat à mener dans le sud, car Harrek ne pouvait en aucun cas tomber à la bataille, fut-elle juste ou scélérate.]¹³⁷

Suivant la troisième direction, Argrath reçut l'aide d'Ardinyar Fils-de-Kocholang, Seigneur des Sept Tempêtes et Roi de Ralios. Celui-ci avait été envoyé par Orlanth.

Suivant la quatrième direction, Kajakab Fils-de-Hend vint épauler le Libérateur. Il amena les uz et les hollri qu'il avait rassemblés de par le glacier, ainsi que des étoiles nouvelles et dont la brillance perçait les tempêtes de neige.

Suivant la cinquième direction, Argrath appela les étoiles à l'aide. L'Etoile du Pôle, qui gouvernait le ciel tout entier à présent, lui députa son amante favorite, Sourcil d'Etoile.

Suivant la sixième direction, Argrath alla demander assistance auprès d'[Asrélia. Elle lui confia son préféré, Enderos Langue-Pendue, un ancien Sage Compagnon d'Argrath.] [Ikadz le bourreau, qu'Argrath avait contenté en renvoyant Sheng Sélériss aux Enfers. Ikadz dépêcha son guerrier favori, Erantha Gor Longhache, à la tête de l'armée.]

L'empire, en retour, invoqua les Sept Petites-Filles de la Lune Rouge, Les Démons de Feu Jumeaux, la Légion de Karn, les Doigts de la Déesse, les Géoliers de Dandarath, les Sorciers Bleus, le Serpent Bleu et le Vent de Lune.

Mais, comme il en avait coutume, Argrath ne fit pas ce que tout un chacun s'attendait à le voir faire. Il ne souhaitait nullement risquer la vie des meilleurs êtres, de corps et d'esprit, dont il disposa en les opposant aux dieux de l'entropie. De fait, il s'agissait là d'une nouvelle Bataille du Destin.¹³⁸

Au lieu de cela, Argrath conjura tous les pouvoirs contenus dans sa main gauche qu'il n'avait utilisée qu'une seule et unique fois. Acceptant l'aide de quiconque voudrait lui donner son soutien et ce, quelle que fût la direction dont il provint, il exécuta le Pas du Dragon. Ainsi fit-il venir Shakaharzeel, à qui il promit la liberté en échange de son appui honnête et irréductible. Shakaharzeel partagea alors le secret de l'*utuma*¹³⁹ avec tous ceux qui étaient présents, et les Sept Dragons surgirent des limites de l'univers. Argrath leur donna leurs instructions.

Ceux qui rempliraient telle tâche restèrent sur ce monde comme il le leur fut demandé. Ceux qui rempliraient telle autre tâche gagnèrent les cieux en titubant. Ceux qui rempliraient telle autre tâche encore balayèrent la lumière brûlante car elle eût pu les détruire eux-aussi. Le dragon tempête agrippa le grand globe pourpre de chacune de ses quatre serres et s'enroula autour de la lune, l'enveloppant de sa queue, ses ailes et son long cou.

137 Harrek. Cette aventure ne figure pas dans la *Saga d'Harrek*.

138 Bataille du Destin. Une bataille mythique qui manqua de mettre fin au monde.

139 *utuma*. Une cérémonie draconique et porteuse de création.

A coups de dents et de griffes, il creusa des vallées dans la face de la lune et projeta des morceaux de roche hurlants dans le ciel, d'où ils s'abattirent en avalanche. Puis le Danseur des Cieux s'éleva, porté par ses ailes magnifiques et donna l'assaut. Il saisit l'autre côté du globe blessé et les deux dragons poussèrent et tirèrent jusqu'à ce que l'astre tout entier fût arraché de la position dans laquelle les dieux l'avaient placé. Il dégringola des cieux, brisé en trois gros fragments et en un million de parcelles plus petites, puis disparut à jamais.

Le monde changea de forme. La nature modifia sa façon d'agir. Le rapport existant entre les hommes, les femmes et le monde se transforma. Les moyens de communication qui unissaient les dieux aux mortels se métamorphosèrent.

Telle est l'action qu'Argrath réalisa afin de servir son peuple, de donner forme à son dieu, et de faire du monde un endroit bien plus agréable pour chacun de nous.

Gloire à Argrath !

Par les dieux !

C'est ce qu'ils prétendent. Mais elle est toujours là ! Elle est même invisible à présent ! Voilà comment le monde d'aujourd'hui fut créé, quoique personne ou presque ne s'en souvienne. Si vous avez lu ce document, alors faites-le passer, et parlez-en aux autres afin de vous assurer que ni vous, ni eux, ne le reproduirez !

LES LETTRES DE ZIN

LES LETTRES DE ZIN CONSISTENT en une correspondance de trois lettres échangées entre Zin et Doranda Plume D'Oie. De ceux-ci nous connaissons fort peu de choses hormis les renseignements qui peuvent être tirés de ces lettres et les informations que les spéculations et le folklore y ont ajoutées.

Les Lettres de Zin représentent le premier regard que nous ayons jamais jeté sur l'Ere de Reconstruction. La vie semblait difficile et l'amitié et l'aisance, rares. Le règne de la dynastie de l'Harshax ne faisait que commencer, aussi les bénéfices de ce régime n'étaient-ils point encore visibles.

La dette que nous avons envers ces premiers Copistes et Créateurs est sans nul doute énorme. Zin, en particulier, semble avoir pris de fort grands risques et dépensé une énergie considérable pour obtenir les manuscrits ; il semble d'ailleurs en avoir souffert.

Nous ignorons l'origine de ces documents ainsi que la méthode analytique appliquée par Zin. Mais leur caractère antique ne supporte aucune remise en question et les informations qu'ils fournissent sont aussi recevables que celles obtenues auparavant.

Du fait même de leur antiquité, les Lettres de Zin font autorité et oeuvre de témoignage. Elle ont déterminé notre conception contemporaine du temps en nous offrant les indices qui furent utilisés afin de dater les années de l'Ere de l'Alphabétisme.

Cependant, même si je ne mets point en doute l'authenticité des Lettres, ni les renseignements qu'elles nous livrent, j'estime que c'est faire preuve d'esprit critique que de réévaluer nos conclusions en ce qui concerne les dates dont nous admettons l'exactitude. J'aborderai ce problème lors de ma Conclusion.

- GS

PREMIERE LETTRE

Destinataire : Doranda Plume D'Oie & al

Expéditeur : Zin, quatrième du nom

Gloire au Harshax.

Ma très chère amie, veuillez trouver ci-joint les documents dont je vous ai parlé.

Voici des exemplaires de ce que j'ai trouvé à Sarmess. C'est sûrement le meilleur matériel que j'y ai jamais obtenu.

Les gardes de Sarmess sont encore plus durs que vous ne l'aviez indiqué. Ils m'ont tout pris et ne m'ont donné que deux domestiques pour effectuer mes recherches. Ce n'est pas étonnant que tout le monde en revienne les mains chargées de poussières et de fragments. Même avec l'ernkal j'ai eu du mal.

Une fois à l'intérieur j'ai fait la demande suivante : "Conduisez-moi vers les pages les plus anciennes qui puissent être récupérables." Vous trouverez ci-inclus ce que j'ai trouvé. Je crois qu'elles sont pratiquement contemporaines de l'époque mentionnée dans les derniers paragraphes. Cela veut dire que certaines d'entre elles datent d'avant l'existence du Roi Argrath !

Je vous prie de passer le bonjour à ma mère, et si cela est faisable alors je vous conjure de dire à l'Harshax que je vous ai été utile, même si vous restez vague sur le comment de la chose. Je suis désolé pour les problèmes occasionnés. Je ne m'attendais certainement pas à être défendu lors de ce différend, et encore moins par Anaanax. Je regrette d'avoir jamais mentionné que je savais écrire.

Sincèrement, Z

Gloire au Harshax !

COMPENDIUM DE JONSTOWN N° 271852

Les Dix Rois de Sartar

Sartar, couronné en 1492, déifié en 1520.
 Saronil, couronné en 1520, tué en 1550.
 Jarolar, couronné en 1550, tué en 1565.
 Jarosar, couronné en 1565, tué en 1569.
 Tarkalor, couronné en 1569, tué en 1582.
 Terasarin, couronné en 1582, tué en 1600.
 Salinarg, couronné en 1600, tué en 1602.
 Temertain, couronné en 1612, tué en 1624.
 Kallyr, couronnée en 1625, tuée en 1630.
 Argrath, couronné en 1631.

Les Rois de la Passe du Dragon

Sabot de Fer, De 1120 à 1218.
 Yanasdro, De 1260 à 1290.
 Arim, De 1345 à 1370.
 Sartar, De 1492 à 1520.
 Tarkalor, De 1569 à 1582.
 Moiradès, De 1579 à 1610.
 Argrath, De 1643 à

COMPENDIUM DE JONSTOWN N° 271851

Les Princes de Sartar

Le Roi Sartar, surnommé *le Ligateur*, fut le premier. Il unit les tribus. Il épousa la reine sacrée. Il construisit la Voie Royale. Il fonda Boldhome. Il engendra une dynastie. Il ne mourut jamais. Il vit à jamais dans l'esprit de ses sujets.

Le Prince Saronil, surnommé *le Dresseur de Ponts*, fut le second. C'était le fils de Sartar. Il écrasa les Lunars au combat à l'aide d'une longue hache. Il protégea le peuple contre les dragons fantômes. Il érigea une grande tour. Il mourut dans les mains des étrangers.

Le Prince Jarolar, surnommé *Long Pas*, fut le troisième. C'était le fils de Saronil. Il poursuivit le Daim de Fer en Ernaldi et l'attrapa sur les rives de l'Engizi. Il écrasa les Lunars au combat à Ferme de Karn. Il bâtit quelques grands forts. Il mourut en héros, bataillant au Gué du Nain.

Le Prince Jarosar, surnommé *Tête Chaude*, fut le quatrième. C'était le fils de Jarolar. Il découvrit la Pierre aux Deux Couleurs. Il construisit une grande route. Il mourut empoisonné de la main d'un ami.

Le Roi Tarkalor, surnommé *Tueur de Trolls*, fut le cinquième. C'était le fils de Saronil. Il avait beaucoup voyagé. Il écrasa l'armée des monstres. Il créa l'ordre des Templiers. Il épousa la reine sacrée. Il construisit un grand pont. Il mourut en héros lors de la Bataille du Pic du Grizzli. Ni ami, ni ennemi ne retrouvèrent jamais son corps.

LE ROI DE SARTAR

Le Prince Terasarin, surnommé *Oeil Long*, fut le suivant. C'était le fils de Tarkalor.

Il conquiert les Aldachuri et fit doubler la taille du royaume. Il bâtit une nouvelle ville. Il fut tué lorsqu'il refusa de se rendre et son cœur se mua en pierre.

Le Prince Salinarg, surnommé *le Barrage*, fut le septième. C'était le fils de Korlaman.

Il était condamné à échouer avant même de débiter. Il mourut en héros lorsque l'Empire du Mal pillait Boldhome. Ses ennemis commencèrent par profaner son corps puis acceptèrent qu'il fût incinéré.

La Dynastie des Sartar

Voici la dynastie du Roi Sartar

Sartar fut le premier. Il fut Premier Quivini et Roi de la Passe du Dragon. C'était le fils d'Ernalsar. Sartar eut trois enfants : deux jumeaux, Saronil et Yoristina, enfantés par sa compagne, la Reine des Chevaux ; ainsi qu'un fils, Eonistaran, engendré par une autre femme appelée Enent.

Saronil fut le second. Il fut Premier Quivini et Prince des Sartari. C'était le fils du Roi Sartar et de la reine Eneera Toor. Saronil eut quatre enfants : deux fils et une fille, Sarotar, Jarolar et Unelisin, enfantés par sa première femme, Soarana Meule ; ainsi qu'un fils, Tarkalor, engendré par sa deuxième femme, Soaratta la Plus-Rousse.

Jarolar fut le troisième. Il fut Prince de Sartar. C'était le fils de Saronil et de Soarana. Il eut deux enfants : un fils, Jarosar, de sa femme bien-aimée, Vininna ; ainsi qu'un autre fils, Rastoron, de sa gardienne d'eau.

Jarosar fut le quatrième. Il fut Prince de Sartar. C'était le fils de Jarolar et de Vininna. Il eut un fils et une fille, Jarnandar et Aransanda, de sa femme de couche, Yaransoar.

Tarkalor fut le cinquième. Il fut Roi de la Passe du Dragon et Prince de Sartar. C'était le fils du Prince Saronil et de la Fugitive. Il eut deux fils : l'aîné, Terasarin, de sa femme de couche ; le cadet, Saraskos, de sa femme, la Reine Plumes.

Terasarin fut le sixième. Il fut Prince de Sartar et Seigneur de Guerre des Aldachuri. C'était le fils de Tarkalor et de sa femme de couche, Dorasa. Il eut quatre enfants : deux fils et deux filles, Loricon, Darnangle, Eonislora et Tarkala, de sa femme, Hindala.

Salinarg fut le septième. Il fut Prince de Sartar, Seigneur de Guerre des Aldachuri et Seigneur de Guerre des Derniers Orlanthi. Il eut trois enfants de sa femme bien-aimée : un fils, Harsaltar, et deux filles, Enothea et Beneva.

COMPENDIUM DE JONSTOWN N° 271850

Les Tombes des Créateurs

Voici les endroits où vous pouvez à présent vous entretenir avec vos ancêtres :

Sartar le Fondateur : son bûcher funéraire forme une porte vers vos Cieux. Il fut incinéré sur l'étable en bronze du Bûcher du Roi. Ce dernier est protégé par trois béliers et brûle encore.

Saronil Fils-de-Sartar : il fut drapé d'étoffe et mis en terre dans les champs de Boldhome avec les hommages.

Jarolar Fils-de-Saronil : aucune tombe, son corps fut profané par ses ennemis et ne put être retrouvé.

Jarosar Fils-de-Jarolar : incinéré sur le Mont Sacré.

Tarkalor Fils-de-Saronil : aucun tombeau, son corps fut profané par ses ennemis et nul morceau ne fut jamais retrouvé. D'aucuns, cependant, disent qu'il n'est point mort et fut transporté jusqu'au Hall d'Orlanth.

Terasarin Fils-de-Tarkalor : incinéré sur le Mont Sacré.

Saraskos : son corps parfait fut placé au haut d'un bûcher, à la façon du Peuple Cheval, baigné d'huiles et d'onguents à même de repousser n'importe quel ennemi. Il s'y trouve toujours, à 16 kilomètres à peine de Boldhome, perché sur la colline sacrée qui porte son nom et est située au nord du Val d'Enothea.

Salinarg Fils-de-Korlaman : incinéré sur le Mont Sacré, à Soeur Grenouille, au Bocache de Tarndisi, et en un autre endroit.

Routes et Ports

Tous les seigneurs de Sartar furent de grands bâtisseurs. Voici les monuments qu'ils érigèrent :

Sartar le Créateur. Boldhome, la puissance citée construite en une nuit là où le vent ne le permettait pas, ce qui libéra la terre. Il éleva également les murs des Cinq Cités et les voies royales qui mènent à Jonstown et Wilmskirk.

Saronil Fils-de-Sartar. Il construisit la troisième partie de la route, entre Boldhome et Swenstown, ainsi que l'excellente tour du Donjon de Sarotar. Il finança et dirigea l'élaboration des superbes tours du Temple du Vent, lesquelles s'élancent vers le ciel.

Jarolar Fils-de-Saronil. C'était un grand bâtisseur de murs et son oeuvre est visible à Canardville, au Portail Runique, au Gué du Danger et au Donjon de Jarolar.

Jarosar Fils-de-Jarolar. En l'honneur de son père, le prince ordonna la construction de la route qui mène de Jonstown au Gué du Danger.

Tarkalor Fils-de-Saronil. Un bâtisseur de routes qui étendit le commerce royal jusqu'à Canardville afin de saluer les bateaux qui s'y rendaient. Et jusqu'à Citadelle Blanche, dont il nomma le roi et prit le négoce. Il y dressa également de nombreux bâtiments de qualité pour les guildes, les roturiers et le couloir du sommeil des mendiants.

Terasin Fils-de-Tarkalor. Un bâtisseur de routes qui relia le Gué du Danger à Aldachur, rapprochant ainsi ces deux grands peuples sartarites grâce à la voie royale.

DEUXIEME LETTRE

Destinataire : Doranda Plume D'Oie & al

Expéditeur : Zin, quatrième du nom

Gloire au Harshax.

Ma très chère amie,

J'espère que le temps nécessaire à cette opération n'a pas mis votre santé en danger. Je dois admettre que l'assemblage de ces documents a été assez périlleux pour la mienne. Si vous n'aviez obligé ce vieil orrie à me soigner gratuitement, ma toux aurait fini par me tuer. J'ai bien peur d'être condamné à vivre à portée de sa potion, car je n'ose plus m'en passer à présent.

Lorsque j'ai cherché au lieu où vous m'aviez suggéré de me rendre, j'ai découvert deux Copistes de plus ainsi qu'un autre Anthologiste. Aucun d'eux n'a voulu me faire part de ses renseignements, mais je suis sûr que Karanrax et Lelenna peuvent être convaincus. Pourtant, cette tâche est épuisante et je ne suis plus très jeune. Cela dit, je crois fermement que les deux copistes ont appris leur métier avec le même maître. Les gens du coin l'ont appelé "l'homme à chopes" mais n'ont rien dit de plus.

Enfin, voici quelques vélins supplémentaires. Je regrette de ne plus pouvoir vous fournir de papier ou de papyrus. Mais je pense qu'à long terme, il en est mieux ainsi car le vélin durera plus longtemps que ce matériau trop mince. Etes-vous parvenue à protéger cette boîte des moisissures ?

Un autre paquet devrait rapidement suivre. Du moins, aussi rapidement que celui-ci. Ah ah.

Sincèrement, Z

Gloire au Harshax !

LES PROPOS DE MOUTON

Denrain m'a dépêché un contact qui, d'après elle, était pris de ce qu'elle appelait des "crises de vérité" chaque fois qu'il buvait du whisky (!) Ensuite, il entendait des mots particuliers. Il puait. Je lui ai donné le nom de Mouton. Quand je l'ai fixé du Regard (de l'oeil droit), j'ai eu la certitude qu'il était intact et véritablement en contact. Le whisky m'ayant coûté une sacrée belle somme, j'ai alors décidé de courir le risque. Ç'a marché, sans qu'il ait été blessé.

Aussi ai-je prononcé les mots lorsqu'il s'est retrouvé ivre. Je nous ai tous deux soumis à la Vérité avant de lui demander : "Donne-moi le nom de tous les dirigeants sacrés de ces terres en remontant d'aujourd'hui à Argrath."

Il a répondu : "Harshax, Henzeen, Gartandel, les deux Yenn, Ornastor, Uvarbar, Pénéla, Hestendax le Magnifique, Enderos, Kendorl, le Daga, Yemkathos, Duhu "burp", Unkastanzo, Grasnola, Elen, Arantranth, Marka, Stolby, Kostalgor, Femme Gelée, Punaplio, Etdeboux, le Furret, Handi, Handili, "atchoum", Handilia, Silence, Vostena, Enstalos, Vostenuv, Erterre, Dastinée, Urgoros, Venanxa, Dastinée, Boranthos et Jerinthos, Forstal, Kandorin, Palanki, Nastakos, Indalfi, Orlanti, Jarstan, Forstan, Narndal, Hunarana, Joristans, Instad, Inkarne Longue-Vie, Enjeem, le Léopard, Maroflo, Halifitoor, Mularik, Oeil-de-Fer."

Je ne suis pas sûr de la signification que vous en retirerez. Ma compréhension est la suivante :

Il y a 55 noms en tout. Il s'agit de nos anciens Rois Sacrés, nous savons donc qu'ils ont gouverné 19 ans chacun. Cela nous donne un total de 1 036 années depuis cette ère où votre bien-aimé Argrath régnait.

Remarquez la mention Silence. Je présume que cela marque l'époque durant laquelle l'Alphabétisme fut perdu. Ce qui signifie que nous sommes restés sans compréhension du langage écrit pendant 528 ans.

Parmi les noms cités, tous nous connaissons Hestendax le Flûtiste, lui qui gouverna sept années durant et battit le Gris pendant les Périodes de Nouvelle Année de six d'entre elles. Nous avons tous entendu parler d'Inkarne Longue-Vie, qui régna avec bonheur lors du siècle dernier.

Evidemment, nous connaissons tous Harshax, et je me souviens également d'Henzeen, Gartandel pourrait bien être "l'empereur Garteeld" qui, d'après mon père, aurait tué mon grand-père.

Franchement, c'est bien là la première chose touchant à votre bien-aimé Créateur Argrath qui m'ait jamais impressionné : le fait que son nom ai vécu 1 036 ans et plus, sans avoir jamais été accompagné d'un juron chaque fois qu'il fût prononcé.

TROISIEME LETTRE

Destinataire : Doranda Plume D'Oie

Expéditeur : Zin, quatrième du nom

Gloire au Harshax

Ma très chère amie,

J'ai vu votre soeur il y a deux ou trois mois de cela. Elle se trouvait en compagnie de son dernier mari, ainsi que de deux enfants. Non pas ceux que vous connaissez, mais deux nouveaux. Tous deux sont âgés de plus de cinq ans et devraient, à mon avis, survivre à ces temps difficiles. J'espère que mes travaux, loin d'ici, se portent aussi bien qu'eux.

Il m'est difficile de continuer à écrire. Sans Surveillance, à quoi bon de toute façon ? Mais je dois répondre à votre question sur la Lune Rouge.

Spéculations : Qu'est-il arrivé à la Lune ?

Pour commencer, tout le monde sait qu'elle fut détruite en 1725 ("1725/Le monde restera en vie" chantent les filles d'ici en sautant à la corde.)

1. Elle a été détruite. Tout le monde sait cela. Elle s'est brisée et est tombée du ciel. C'est là l'origine du Cratère : c'est le site de son impact. Il est possible d'en trouver quelques fragments. Comme chacun le sait, un de ces morceaux se trouve au temple des hordes.

2. Il s'agit du Satellite Blanc. La Lune Rouge assassine s'est transformée pour devenir la déité bienfaisante qui habite la Petite Lune, cette grosse planète à la couleur blanche et à laquelle on associe les pouvoirs de guérison et de croissance.

3. Elle a été détruite, mais en substance uniquement. Bien que le corps physique de la Déesse Rouge ait été détruit, son esprit est éternel et vit toujours. En fait, si l'on écoute les penseurs lunars, tout cela avait été prévu. La déesse s'est contentée de franchir une nouvelle étape de son caractère divin et libérateur.

4. Elle n'a jamais existé. En réalité, il n'y a jamais eu de Lune Rouge. C'était une illusion, une réalité temporaire créée par la déesse. Ce n'est qu'après qu'Argrath eut détruit le pouvoir concentrationnaire de l'Empereur que l'illusion s'est mise à faiblir avant de disparaître.

5. Elle n'a jamais existé, deuxième partie. Ce n'était qu'une métaphore, un mythe, un stratagème usité par les anciens et dont la plupart d'entre nous ont perdu le sens.

Je suis, personnellement, partisan de la troisième réponse. En effet, le monde semble bien pire depuis quelque temps qu'il ne le fût dans les vieux contes, sans pour cela nécessiter la présence dans le ciel d'une quelconque lune, vieille et imbécile.

Sincèrement, Z

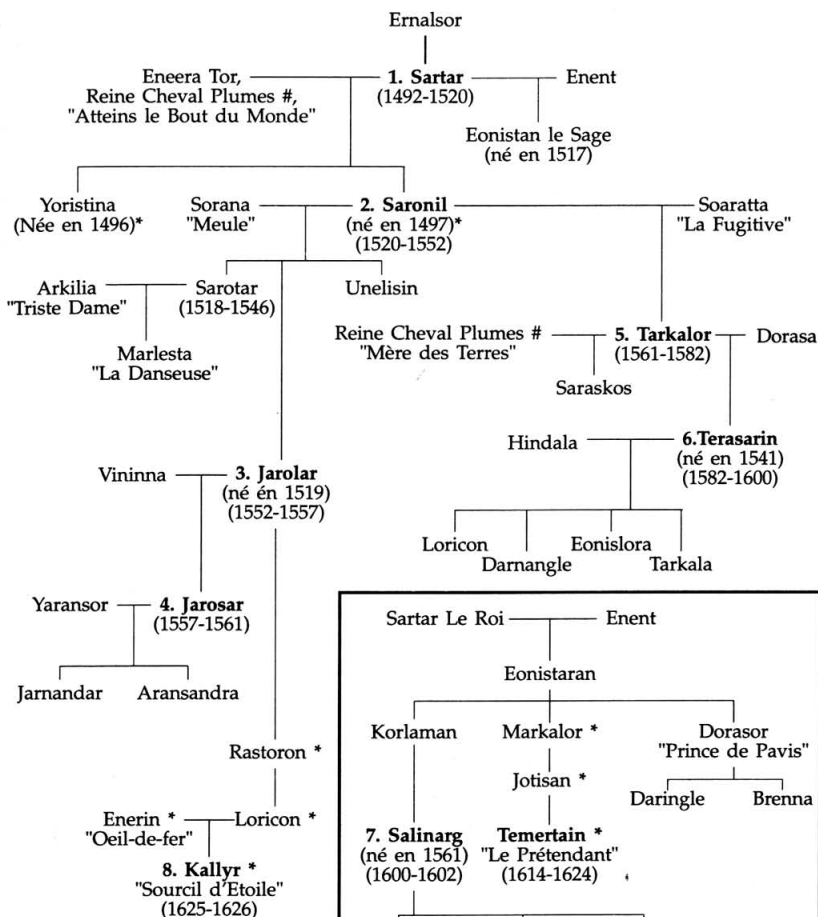
Ah oui. Gloire au Harshax !

Veuillez donner un petit coup de bâton à son âne de ma part.

LA DYNASTIE DES SARTAR

Les nombres indiquent l'ordre chronologique de leur règne.

Sources : Zin 1, "Les 10 rois de Sartar", et
"Les Reines Cheval Plumes", in *Le Livre de Jalk*,
* *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*



LA MYTHOLOGIE ORLANTHI

Contes Orlanthi Fort Connus

LA MYTHOLOGIE TROUVE SA NATURE dans ce tissu qui agrémentait la religion, les coutumes, les attitudes et le mode de vie des peuples vivant à l'époque d'Argrath. Les mythes procuraient des modèles comportementaux auxquels les gens pouvaient se conformer, des explications qui éclaircissaient les origines des traditions et autres phénomènes, ainsi que le moyen de communiquer avec les dieux. Quand les populations de la Guerre des Héros avaient besoin d'aide, elles ne se contentaient pas de prier les dieux afin qu'ils leur portent assistance, mais agissaient à la façon des déités afin que les secours soient réels. C'est ainsi qu'à l'apparition des crises les plus importantes, Argrath entreprit d'accomplir la Quête des Porteurs de Lumière, comme Orlanth l'avait fait avant lui. Il est fréquent qu'une action d'apparence mystérieuse et semblant dénuée de tout mobile s'avère en fait d'influence mythique.

Le présent recueil de mythes est assez complet et reste relativement constant dans son approche centrée de la société qui servit de cadre à la Guerre des Héros. Nous connaissons des versions différentes de la plupart des mythes exposés ci-après. En effet, d'autres oeuvres folkloriques regroupent des contes semblables, même si le point de vue peut parfois diverger. Néanmoins, l'unité approximative dont ce recueil fait preuve nous offre une structure séduisante.

Afin de faciliter la lecture d'un néophyte en matière de mythologie, je me suis permis d'ajouter une liste de dieux au début du document. Je n'ai pas tenté d'énumérer tous les noms qui apparaissent dans ces histoires, me contentant de ceux dont le culte était des plus répandus ou dont l'importance justifie les apparitions multiples.

- GS

LES DEITES DU PANTHEON ORLANTHI

La mythologie orlanti admet près de deux cents déités en sus de celles qui figurent ci-après. Nombre d'entre elles n'apparaissent qu'une ou deux fois dans toute la littérature connue et n'ont pas été indiquées en ces pages. Les noms qui suivent sont régulièrement cités, revêtent une importance capitale ou font l'objet d'un culte révélateur.

Alakoring Briseur de Dragons : Grand héros des Guerres Draconiques. Il savait tuer les dragons.

Aldrya : Déesse des Forêts, Mère des Aldryami (les elfes, etc). Elle vit au sein des forêts magiques qui parsèment le monde et dispose de sa propre demeure dans le Monde Inférieur.

- Arachné Solara** : Déesse Mystique de la Nature. Elle est invisible même pour les dieux.
- Arkat Fils-d'Humakt** : Célèbre héros des Guerres de Gbaji. La passion qu'il mettait à détruire ses ennemis l'emporta sur son bon sens, sa spiritualité et, en fin de compte, son humanité.
- Aroka** : Un dragon colossal qu'Orlanth vainquit. Le but de ce combat était de libérer les eaux pour le bien de la terre et de la race humaine. Si son squelette orne les étoiles, sa tête occupe une autre constellation : l'Anneau d'Orlanth.
- Asrélia** : Déesse des Richesses de la Terre qu'elle garde enfermées dans une salle au trésor profondément enfouie sous terre. Chaque hiver elle rassemble tous ses biens et les inventorie et chaque printemps, elle replace ceux qu'elle a envie de ranger dans sa salle au trésor.
- Barbeester Gor** : Déesse et Gardienne de la Vengeance. Elle manie une hache meurtrière et boit une bière brassée dans le sang de ses victimes.
- Barntar le Laboureur** : Dieu-fermier pacifique, pivot du clan. C'est le fils d'Ernalda et d'Orlanth. Sa femme se nomme Mahome.
- Brastalos** : 1. Déesse des Tempêtes Marines et femme de Magasta. 2. Déesse du Non-Vent, "l'oeil du cyclone".
- Chalana Arroy** : Déesse de la Santé et de la Guérison et, par extension, de la Compassion et de la Pitié. Elle fait partie des Sept Porteurs de Lumière.
- Daga** : Dieu de la Sécheresse et de la Famine ; ennemi d'Orlanth et de Barntar.
- Daka Fal** : Le Juge des Morts. Il passe la vie des mortels en revue et décide du sort juste et approprié de chaque âme.
- Dame des Landes** : Déesse indomptable, mère et protectrice de tous les animaux, esprits et choses sauvages. Avant la chasse, il convient de se concilier ses bonnes grâces.
- Dayzatar** : Dieu du Ciel et grand prêtre de la Tribu du Feu.
- Donandar** : Le Barde des Dieux ; son instrument est une petite harpe.
- Elmal** : Dieu du Soleil. Il fut sauvé par Orlanth et épousa une femme de la Tribu des Tempêtes. Très fidèle, ce thane garda la propriété au départ des Porteurs de Lumière.
- Ernalda** : La déesse primordiale. En tant que Déesse de la Terre, elle est à la tête d'un panthéon composé d'esprits agraires. En tant que femme d'Orlanth et mère de Barntar et de Voria, c'est aussi la Déesse de la Famille ; elle préside donc à un panthéon formé d'esprits familiaux. En outre, elle dirige les déesses en toute indépendance et est Reine de droit de la Tribu de la Terre.
- Esra** : Déesse des Céréales et plus particulièrement Mère de l'Orge.
- Eurmal** : Dieu des Leurres, Bouffon, Contrevenant, Hors-la-Loi et Bouc Emissaire. Il compte néanmoins parmi les Sept Porteurs de Lumière.
- Flamal** : Dieu de la Végétation.
- Frères Tempêtes** : 1. Nom collectif des fils d'Orlanth. 2. Nom collectif donné aux prêtres, aux esprits et aux alliés du Vieux Temple du Vent.
- Gagarth** : Dieu de la Chasse Sauvage. Une déité malveillante qui va jusqu'à prendre plaisir à combattre ses parents de la Tribu des Tempêtes.

LE ROI DE SARTAR

- Gbaji** : Le Dieu Maléfique, le Fourbe. Il vint à la vie près de 500 ans après l'Aurore mais finit par succomber devant la puissance d'Orlanth.
- Géo** : Dieu mineur de l'Hospitalité, dont le culte patronne un certain nombre de refuges disséminés dans tout Sartar.
- Ginna Jar** : Le plus mystérieux des Sept Porteurs de Lumière. Cette entité n'a jamais fait l'objet d'explications ou de mythes, mais figure pourtant dans la liste des Sept.
- Glorantha** : Déesse du Monde ; une entité des premiers âges qui fut détruite lors de la Guerre des Dieux.
- Gorangi Vak** : Héros qui découvrit le moyen pour un humain de gravir le Chemin des Orages et d'apprivoiser un taureau céleste à l'aide d'un simple bâton et d'une simple corde.
- Grand-Père et Grand-Mère Mortel/le** : Le premier homme et la première femme jamais créés, ancêtres de l'ensemble des races mortelles humanoïdes. Ils furent conçus par tous les dieux réunis, mais les humains qui leur succédèrent furent l'oeuvre de groupes moins exhaustifs.
- Gustbran Forgeron** : Forgeron des Dieux, c'est lui qui forge les instruments magiques des immortels. Il est parfois appelé "Osforgeron".
- Hachrat Souffle Fort** : Troll, héros au service d'Orlanth, qui se rendit célèbre en combattant les Dara Happans à la suite de la Guerre de Gbaji. Il fait toujours l'objet d'un culte dans les Montagnes Yolp.
- Harmast Pied Nu** : Célèbre héros ; le premier humain à avoir jamais réussi à reproduire la Quête des Porteurs de Lumière dans son intégralité et ce, lors de la Guerre de Gbaji.
- Harst** : Premier Magistrat des Dieux, glaneur des grains rares.
- Heler** : Dieu de la Pluie. A l'origine, membre de la Tribu de l'Eau, mais aujourd'hui, fidèle allié d'Orlanth.
- Héort** : Fondateur légendaire des Héortiens, une tribu orlanthi qui habite la Passe du Dragon et les régions qui l'entourent. Il créa les tribus, ainsi que d'autres usages sociaux utilisés depuis l'Aurore.
- Homme de Chair** : Mortel qui fut l'un des Sept Porteurs de Lumière. Il commença par voir la Mort, puis aida Orlanth à gagner le Monde Inférieur.
- Humakt** : Dieu de la Guerre et de la Mort, et de toutes les Fins. Il n'hésita pas à rompre les liens familiaux qui le rattachaient à la Tribu des Tempêtes afin de maintenir la pureté de ses intentions.
- Huraya** : Esprit des Brumes et des brouillards, membre de la Tribu de l'Eau.
- Ingolf Ami des Dragons** : Héros célèbre des Guerres Draconiques qui trahit son peuple et se rangea aux côtés des dragons.
- Inora** : Egalement appelée Princesse Blanche. C'est la déesse des sommets enneigés des Montagnes des Bois de Pierre.
- Iphara** : Déesse du Brouillard, où qu'il se forme, sur terre comme sur mer.
- Issaries** : Dieu du Commerce et des Voyages, ainsi que de la Communication. C'est l'un des Sept Porteurs de Lumière.
- Kero Fin** : Déesse de la Passe du Dragon ; l'ancien nom de cette région était

Kerofinela. Elle incarne également la Déesse des Montagnes et réside dans le grand pic qui se dresse au centre de la passe. C'est la mère d'Orlanth et de Yinkin.

Kolat : 1. Dieu des Vents qu'il est possible de commander par l'intermédiaire de sorts. 2. Premier Maître des Esprits qui apprit à commander à tous les Esprits des Vents au cours de la Guerre des Dieux.

Kyger Litor : Déesse des Trolls et Reine de la Tribu des Ténèbres. C'est l'une des ennemi(e)s d'Orlanth. Elle rampe dans les ombres, aspirant à voler la vie et les trésors du monde. Orlanth la combattit tout au long de la Guerre des Dieux.

Lhankor Mhy : Dieu de la Parole Légale et, par extension, de la Connaissance. L'un des Sept Porteurs de Lumière.

Lodril : Un dieu ennemi, membre de la Tribu du Feu. Il est connu pour sa capacité à consumer de fort grandes quantités, quelle que soit leur nature.

Magasta : Dieu de la Mer et Roi de la Tribu de l'Eau. Cette tribu ennemie fut presque entièrement vaincue lors de la Guerre des Dieux.

Mahome : Déesse du Feu de l'Atre. C'est l'une des déesses de la maison d'Ernalda.

Malkion : Dieu Ennemi, surnommé l'Athée, qui corrompt le monde et inventa la sorcellerie dont le prix est l'âme de l'utilisateur.

Malia : Déesse des Maladies, de la Peste et des Calamités. Elle fait partie du Trio Impie.

Maran Gor : Déesse des Séismes et de la Destruction ; c'est la soeur d'Ernalda.

Mastakos : Aurige des Dieux, pilote personnel d'Orlanth et, d'une façon plus générale, Dieu du Mouvement.

Minlister : Dieu de la Bière et du Brassage, c'est aussi l'une des déités domestiques.

Molanni : Déesse de l'Air Figé. Elle trahit le Clan des Tempêtes. Elle se vendit à un ennemi et de leur union naquit Daga, le Dieu de la Sécheresse.

Mostal : Dieu des Nains et Roi de la Tribu de Pierre. C'est le Forgeron et seul son clan connaît les secrets du fer.

Nélat : Dieu de la Purification. Un membre de la tribu de l'Eau.

Odayla : Dieu de la Chasse sous toutes ses formes : la chasse montée ; le pistage à pied, avec arc et flèches ; la chasse qui consiste à obliger le bétail à se jeter du haut d'une falaise ; la capture de monstres puissants en creusant des fosses ou en utilisant des pièges honorables tels que corde tendue et chute de poids mort.

Orlanth : Roi des Dieux et déité essentielle du panthéon. Il symbolise tout ce qu'un homme peut incarner dans la société orlanthi. C'est le Chef de la Tribu des Tempêtes. Il détruisit le monde en relâchant le pouvoir de la Mort et le reconstruisit en conduisant les Sept Porteurs de Lumière dans leur quête afin d'arracher la Vie et la Lumière aux mains de la Mort. Il constitua les premiers clans.

Pélora : Déesse des Céréales dans les régions orlanthi nordiques.

Porteurs de Lumière : Alors que le monde courait à sa perte, Orlanth réunit ses compagnons et chercha à redresser les torts qui le minaient. Ils reçurent

LE ROI DE SARTAR

- rent le nom des Sept Porteurs de Lumière. Ils réussirent. Il s'agit d'Orlanth, Isaries, Lhankor Mhy, Chalana Arroy, Eurmal, l'Homme de Chair et Ginna Jar.
- Quivin** : Héros légendaire, fils de Kero Fin et de Lodril. Il fut vaincu par Vadrus lors de la Guerre des Dieux, mais délivré par Orlanth par égard pour leur mère. A présent, c'est l'esprit des Montagnes de Quivin.
- Ragnaglar** : Dieu du Mal qui prit tout ce qui était bon pour en faire du mal, puis il engendra l'immonde race des violeurs broos. Un membre du Trio Impie.
- Sartar** : Héros légendaire et Fondateur du Royaume de Sartar. Il réalisa ses exploits entre 1492 et 1520.
- Telmor** : Le dieu loup-garou, ancêtre des Telmori.
- Thed** : Déesse maléfique et mère des broos. Déesse du Viol, elle fait partie du Trio Impie.
- Trio Impie** : Malia, Ragnalar et Thed. Ces déités du mal trouvèrent le moyen de détruire le monde tout entier et enfantèrent Wakboth, le premier dieu du chaos, qui faillit bien tout détruire.
- Ty Kora Tek** : Déesse des Morts et du Royaume des Morts. C'est une déité émaillée et décharnée dont les adorateurs préparent les cadavres et gardent les cimetières.
- Uléria** : Déesse de l'Amour. C'est la plus ancienne des déités vivantes et c'est grâce à elle que le monde fut sauvé de la destruction.
- Umath** : Première Tempête et Fondateur de la Tribu des Tempêtes. Il sépara le ciel de la terre afin de créer le Royaume de l'Air. C'est le père d'Orlanth.
- Urox** : Dieu de la Tempête du Désert ; celle-ci constitue un vent destructeur qui souffle parfois de l'est sur la Passe du Dragon. Il est indiscipliné et sans loi, mais dispose de pouvoirs particulièrement efficaces contre le chaos. En général, on l'appelle Taureau Tempête.
- Vadrus** : Dieu du Vent Destructeur. Il fut tué au cours de la Guerre des Dieux. Cependant il est toujours possible de faire appel au Vadrudi, le Vent Malveillant. Il fut le père des mauvais membres de la Tribu des Tempêtes : Valind, Gagarth et Molanni.
- Valind** : Dieu de l'Hiver. Sa terre forme le grand royaume de glaces éternelles situé au nord. En hiver, les Vents de Valind soufflent sur la calotte glacière et projettent des tempêtes de neige vers le sud, de l'autre côté du continent, si bien qu'elles s'assemblent dans la Passe du Dragon.
- Vinga** : Déesse des Aventurières. Ses adoratrices se teignent les cheveux en roux.
- Vingkot** : Fondateur légendaire des Vingkotiens, ces tribus orlanthi qui habitaient la Passe du Dragon lors de l'Age des Tempêtes. Il créa les usages sociaux de l'époque, lesquels furent ensuite modifiés par Héort.
- Voria** : Déesse du Printemps et des Nouvelles Pousses. D'une façon plus générale, c'est la Déesse de l'Innocence, et peut-être même de tout nouveau Début. C'est la fille d'Orlanth et d'Ernalda, et la Déesse des Filles.
- Voriof** : Dieu Berger et par extension, Dieu des Garçons.
- Wakboth** : Dieu du Mal, le Diable, le Destructeur et Roi de la Tribu du Chaos, celle-ci ayant manqué d'anéantir l'univers.

- Yelm** : Le Vieil Empereur, dirigeant de la Tribu du Feu, laquelle tint injustement le monde en esclavage.
- Yelmalio** : Dieu du Soleil Hivernal, Gardien de la Lumière. Lorsque Yelm se rendit dans le Monde Inférieur, Yelmalio garda la lumière froide et ténue jusqu'à son retour. En outre, il combattit Orlanth lors de la Guerre des Dieux.
- Ygg** : Un dieu des tempêtes, surtout des tempêtes marines hivernales. C'est l'un des fils de Valind. Il est adoré par de nombreux Pirates Loups.
- Yinkin** : Dieu des Alynx, les félins domestiques du peuple orlanti. Parfois, Yinkin met secrètement sa perspicacité au service d'Orlanti, menant ainsi ce dernier au succès.
- Zorak Zoran** : Seigneur de Guerre de la Tribu des Ténèbres, Dieu de la Haine et assassin de Flamal.

LE MYTHE DE LA CREATION DES ORLANTHI

Au début était le SILENCE. Entier, il contenait toute chose, ce qui allait provoquer l'émerveillement de l'univers qui lui succéderait. Cette réalité n'avait ni début ni fin. En elle se trouvaient la conscience et l'existence sans fin. C'était la Source, l'oeuf de la vie, la source de tout émerveillement. D'elle naquit Glorantha.

Glorantha était la Mère du monde. Elle porta en son sein la première race de déités. Celles-ci relevaient de trois types différents : le Conseil des Paires, les Grands Élémentaires et les Aînés.

Il ne s'agit point là de déités que nous connaissons ou souhaiterions connaître, et elles n'ont su se préserver au cours des âges. Pourtant, elles étaient les premières, la source de ce qui devait suivre. Il nous faut les révéler, car ce sont nos ancêtres et ceux du cosmos.

Le Conseil des Paires se composait de dieux qui représentaient une grande puissance : Acos, Dieu de la Loi ; Larnste, Dieu du Changement ; Uléria, Déesse de l'Amour ; Kargan Tor, Dieu du Conflit ; Orénoar, Déesse de la Vérité ; Ty-lénéa, Déesse de l'Illusion ; Harana Ilor, Déesse de l'Harmonie ; et Ratslaff, Dieu du Désordre.

Au début, les Grands Élémentaires étaient au nombre de quatre : Nakala, Dame Ténèbres ; Zaramaka, Sire Océan ; Ga, Terre Impératrice ; et Aether, Seigneur de Lumière. Puis vint Umath, Roi Tempête. Chacun d'eux fonda une tribu de dieux.

Les Aînés regroupaient attributs et attitudes. Parmi eux se trouvaient le Créateur et le Planteur, la Grande Mère et le Témoin Éternel. D'aucuns prétendent qu'il existe d'autres Paires, comme Rasdandar, la Déité de l'Être ; et Urgandar, la Déité du Néant. D'autres racontent qu'il est des pouvoirs et des éléments anciens et perdus, hors de portée des souvenirs ou de l'existence, et qu'ils sont partiellement présents aujourd'hui encore, mais sous forme de fragments.

Ensemble, ils forment la Cour Céleste. Ils se réunirent au centre de l'univers et, conjointement, élevèrent le Palais Parfait. Vu de l'extérieur, on aurait dit une montagne et il reçut le nom d'"Aiguille". Les pouvoirs de la création se répandi-

rent en son sein jusqu'à l'emplir, puis se propagèrent bien au-delà de la protection de la montagne. Des déités plus jeunes laissèrent ses secrets à la montagne immuable et constellèrent l'univers de variantes des anciennes esquisses. Et ainsi le monde se développa-t-il.

Le nombre des dieux s'accrut, mais ils différaient à présent. Certains étaient grands. Par exemple, Yelm l'Empereur rivalisait de grandeur avec la Cour Céleste. La plupart des autres s'avérèrent moins grands. En effet, ils ne figuraient généralement que des parties de dieux, eux-mêmes grands autrefois, et qui avaient transmis leur pouvoir à leurs composantes. D'autres l'étaient moins encore, car ils avaient été créés, et non enfantés, par les dieux.

Les dieux modelèrent de nombreuses races. Ce fut l'entité maîtresse qui, dans les confins du Palais Parfait, fut conçue la première. Puis les Jeunes Dieux la dupliquèrent, la modifiant à loisir. C'est de cette façon que fut produite la rune des plantes, et que le monde se couvrit de forêts verdoyantes. Puis les animaux naquirent et peuplèrent les forêts. Enfin, les humains furent façonnés. Grand-Père Mortel, que l'on appelle parfois le Vieil Homme, fut le premier de notre espèce à voir le jour.

LA FONDATION DE LA PASSE DU DRAGON

Quand le monde fut créé, nul ne s'enquit de savoir où les dragons souhaitaient résider. Personne ne les avait invités, ni ne savait d'où ils venaient. Cependant, lorsque les dragons choisirent de s'établir sur la face nord de l'Aiguille, nul n'y vit d'inconvénient.

Quand les troubles commencèrent à envahir le monde et les races de la Surface, les dieux projetèrent de diviser les peuples afin de les rendre inoffensifs. Les déités s'assemblèrent et, aidées par le Créateur et la Mère Terre, elles conçurent les Graines des Montagnes.

Larnste est le dieu qui planta les Montagnes des Bois de Pierre. Il s'avança, enfouissant profondément les graines par endroits, les semant à même le sol ailleurs. Là où elles avaient été profondément enfouies, de grandes montagnes s'élevèrent ; là où elles n'avaient été que légèrement enterrées, des collines poussèrent. C'est ainsi que les grandes barrières rocheuses grandirent et séparèrent des peuplades qui auraient fini par s'affronter.

Quand Larnste parvint au Nid des Dragons, il s'arrêta afin de parler à l'ancien. Il se reposa, si bien que nulle graine ne fut semée le long de cette étendue de terrain, à l'exception de celle que le dieu préférait entre toutes. Elle donna naissance à la Montagne de Kero Fin.

Par conséquent, il existe à présent une vaste ouverture en ce lieu sis au creux des montagnes. Cet endroit fut le cadre de nombreuses rencontres entre peuples et races et, comme cela avait été prédit, il devint également le cadre de nombreuses batailles.

LE PREMIER FLEUVE

Autrefois, avant l'avènement de la guerre et la séparation entre hommes et animaux, s'écoulait l'âge mythique. Nombre des phénomènes de ce monde étaient alors différents. Par exemple, à cette époque, il n'existait nulle rivière ni fleuve.

La créativité continuait de s'épanchir. Si quelque chose n'avait point été créée, il suffisait à celui qui le souhaitait de mettre ses pouvoirs créateurs à exécution et d'appeler à lui l'objet désiré.

Ainsi apparut le Premier Fleuve. Nous ignorons qui lui donna ce nom. Surpassant des terres les plus reculées, là où l'eau résidait, le flot rampa et roula sur les terres. Il fut baptisé le Dragon Bleu, car il s'agissait du premier fleuve.

Il s'écoula d'abord dans les régions les plus basses. Il jaillit du bout sud-est du monde et gagna l'extrémité nord après avoir formé lacs et courants. Lors de son chemin tortueux, il atteignit de nombreuses contrées.

Partout ailleurs dans le monde, les autres étendues d'eau comprirent ce principe. Elles se mirent également à remonter la terre en sinuant, l'arrosant et donnant naissance à de nombreux endroits propices à l'apparition et au développement de la vie.

Où que l'eau se trouva sur les continents, des entités s'épanouirent. Car telle était la nature de la création en ces jours révolus, et c'était bien.

Le fleuve du Dragon Bleu fut détruit lors de la Guerre des Dieux, quand les montagnes s'élevèrent. Quand ces sommets s'érigèrent, l'un d'eux brisa le dos de la formidable créature. Puis, à la chute des montagnes, les eaux inversèrent leur cours et se mirent à couler vers l'aval. C'est pourquoi les flots sont tels que nous les connaissons aujourd'hui et ne s'écoulent plus vers l'amont.

LA NAISSANCE D'UMATH

Le monde ne se présenta pas toujours tel qu'aujourd'hui. Il est impossible de se souvenir de son ancienne apparence, mais vous pourrez l'imaginer si vous faites abstraction de ce que vous connaissez. En ce temps-là, le choix n'existait pas et seule une situation était possible. Tout demeurerait immuable.

Comme rien ne se mouvait, les Anciens Dieux pouvaient façonner le monde à leur aise. Cependant, ils y oublièrent une chose, la liberté.

Au commencement, il n'y eut que de petites libertés, mais elles furent utiles aux Créateurs. C'est ainsi qu'ils conçurent l'Unique avant de permettre à tout un chacun de façonner ses propres races à l'image de l'original.

Ce fut l'amour qui libéra les petites gens et elles l'enseignèrent aux grands êtres. Lorsque les grands êtres rencontrèrent cette forme de liberté et de création, ils se livrèrent souvent à son application. Ainsi apparurent d'autres créatures étranges comme Issaries, l'enfant de deux Anciens Dieux.

Lorsque le monde entier fut libre, le grand ciel couvrit la terre fertile et engendra un enfant de l'amour, ce qui était nouveau. Ce fut Changement Permanent, l'Umath.

Le premier acte d'Umath consista à rendre visite à l'Empereur. Mais celui-ci ne toléra nullement ce mouvement interne qui n'avait point sa place au sein des Dix Nobles et des 294 Roturiers. Avec Force de Lois, l'Empereur expulsa le mouvement hors de son chemin, hors de la cour, au-delà des bords encaissés du monde.

Cependant, Umath n'accepta point cette décision et déclara :

*Dois-je donc être privé de tout Honneur ?
D'assemblée et de repas ?
Cela n'est point Juste. Vous déshonorez votre rang.
La Générosité est une vertu, l'avidité ne l'est point.
Le Courage en est une autre, de même que ma force.
Je vais vous montrer mes secrets,
puisque vous refusez de me montrer les vôtres.*

Puis Umath repartit en grondant et prit place entre sa mère et son père. Il campa ses jambes sur la vaste terre et reposa ses épaules contre le vaste ciel, et de sa force immortelle il sépara les mondes afin de se procurer un foyer. Le retenant de ses épaules, Umath fit marche vers l'intérieur des terres pour gagner le centre du monde.

Sa mère et son père ne rechignèrent point à accorder cette contrée à Umath, mais l'Empereur la lui concéda à contrecœur. Et ainsi naquirent une grande jalousie et une grande rivalité qui les opposèrent et engendrèrent tous les maux qui nous affligent aujourd'hui.

LE PREMIER CERCLE

Les dieux étaient nombreux dans le monde d'alors. La Tribu du Feu gouvernait et vivait dans des palais raffinés, situés sur la Montagne de l'Empereur. Quant à ce dernier, il siégeait sur son trône, au centre du monde.

Quiconque enfrenait l'une des lois de l'Empereur était déclaré hors-la-loi et exilé dans des régions qui ne dépendaient point de son autorité. Quiconque offensa la Tribu du Feu se voyait chassé des terres fertiles. Au bout d'un moment, toutes les autres tribus se retrouvèrent, comme nous, dans des territoires dangereux.

En ces lieux erraient les Eaux Vicieuses, les Mauvais Stigmates, les Terres Pauvres, les Terres Sans Valeur, les Tâches Aveugles Vagabondes, et tous les peuples de l'eau, du vent et des ténèbres. En ces contrées vivaient Avarkan Oeil-Tueur, Novareen la Fille, Farstankos Chope, Issaries Faufile, Orv Saut Périlleux, Gev Mange-Tout, Lhankor le Connaisseur, Ygg Tempête Marine, Velet Dehory, Permal Mandibule, Artia Fille de Nuit, Golod le Très Laid, et d'autres au nom moins célèbre aujourd'hui.

Un jour, certains se mirent à parler de la Gazellette, une créature qui était servie à chacun des repas de l'Empereur et qu'eux-mêmes n'avaient jamais goûtée.

L'un d'eux expliqua qu'il avait tenté de s'introduire dans le pré pour dérober un des animaux. Cependant, il avait tant été frappé par leur beauté et leur innocence lorsqu'il les avait vus qu'il avait cessé, l'espace d'un instant, de se dissimuler, permettant ainsi au berger de le voir et de le chasser.

Un autre raconta qu'il était issu d'une bonne famille et avait servi aux cuisines impériales. Un jour, il avait essayé de goûter le ragoût de gazellette qu'il portait, mais son parfum était si riche qu'il n'avait pu tenir son plateau plus longtemps et l'avait laissé choir. Le chambellan impérial l'avait couvert de coups avant de le renvoyer à tout jamais.

Un autre rapporta qu'il avait levé une armée afin de tenter de s'emparer d'une gazellette par la force. Mais le berger l'avait vu et les fit congédier par le dieu de la guerre.

Un autre dit qu'il s'était efforcé de convaincre le berger de se séparer de l'un des animaux. Pour ce faire, il avait usé de toutes les facettes de la logique et de tous les tours liés à la persuasion. Il avait pourtant essuyé une rebuffade quand le gardien lui avait annoncé que pensée et parole importaient peu, car il s'agissait là d'un problème d'Essence, quoi que cela eût pu signifier.

Un autre relata qu'il avait cherché à acheter une gazellette en offrant d'échanger l'animal contre l'objet le plus rare qui existait, une de ces pièces qu'il n'est possible d'acheter nulle part. Mais le berger avait refusé d'admettre la valeur d'un tel don et l'avait traité "d'ombre grossière".

Une autre déclara qu'elle avait entrepris de séduire le berger pour obtenir une gazellette, mais avait complètement échoué parce que l'homme faisait passer son troupeau avant la vie elle-même.

Le premier expliqua qu'il n'avait désiré qu'un petit morceau pour en faire un ragoût, car sa grand-mère était souffrante. Le second raconta qu'il n'aspirait qu'à un peu de sauce afin de l'étaler sur un croûton de pain. Le troisième rapporta qu'il souhaitait seulement faire un repas décent. Le quatrième dit qu'il voulait juste savoir quel en était le goût. Le cinquième relata qu'il avait eu envie de posséder un animal pendant quelque temps. La sixième déclara qu'elle ne convoitait que sa part.

Tous furent pris de colère à la pensée que l'Empereur détenait toutes les gazellettes, et plus ils parlaient, plus ils s'énervaient, si bien que Chalana-qui-apaise se dressa parmi eux et se fit entendre. Tous durent se taire pour l'écouter.

"Il est clair qu'aucun de vos biens ne pourra vous aider à acquérir cette viande dont vous rêvez, dit-elle. Vous avez eu recours au vol, à la dissimulation, à la violence, à la persuasion, à l'achat et à la séduction, mais en vain.

"Néanmoins, il est clair qu'il s'agit là d'une injustice qu'il faut réparer.

"Qu'est-ce qui revêt le plus d'importance à vos yeux, consommer cette créature ou faire honte à l'Empereur ? Le problème ne consiste point à attraper quelques animaux pour les manger, mais bien à les libérer afin qu'ils ne soient pas mangés du tout ! Je suggère que vous élaboriez un plan intelligent, que vous gagniez les terres de l'Empereur et que vous voliez les gazellettes dans le but de leur porter secours."

Les dieux discutèrent et décidèrent qu'après tout, ils préféraient blesser la fierté de l'Empereur plutôt que de manger quelque étrange bête. Ainsi ils convinrent d'une stratégie et partirent essayer de persuader le berger.

Celui-ci ne fut point alarmé de les voir arriver tous ensemble. Il avait vaincu chacun d'eux auparavant, exception faite de Chalana Arroy qui n'avait point combattu. Evidemment, Vadrus se sentit obligé de se battre une nouvelle fois et fut de nouveau défait pour avoir précédemment perdu.

Puis Chalana Arroy prit la parole et rendit grâce au berger d'avoir protégé ces créatures de tout dommage. Elle expliqua qu'ils étaient tous venus le seconder dans l'exercice de cette tâche et qu'ils comptaient conduire les gazellettes en un endroit encore plus sûr. Elle ajouta qu'ils souhaitaient qu'il concourût avec eux à la sauvegarde des animaux.

Le berger se laissa convaincre par la vérité qui émanait de la compassion de la déesse et les aida donc à emmener le troupeau. Ils cachèrent les bêtes sur la Montagne Intérieure et plus jamais l'Empereur ne put s'en repaître. Plus tard, comme les dieux mouraient de faim, Vadrus tua les animaux. Mais lorsqu'il mangea leur chair, celle-ci eut un goût abominable et tous ceux qui en dînèrent regretterent de l'avoir fait. C'est alors que les Vadrusiens comprirent que cette viande avait été donnée à l'Empereur en punition et qu'en la volant, ils avaient soulagé sa souffrance et par là-même rendu sa vie plus agréable. Ainsi Vadrus déclara-t-il que Chalana Arroy n'était capable que de mauvaises idées, si bien qu'ils n'écouteraient plus les conseils de la déesse. Et c'est ce qu'ils firent.

LA PREMIERE HARPE

Au commencement, avant qu'aucun être n'ait vécu, avant qu'aucun animal à même de marcher, voler, ramper, nager, ou creuser ne soit né, avant que le soleil, le ciel et le rocher sur lequel il est possible de s'asseoir ne soient apparus, avant même que les notions de création et de destruction ne fassent jour, se produisit la Première Guerre.

En ce temps-là, deux tribus subsistaient.

L'une d'elles se nommait les Pré-ténèbres. Elle se composait d'êtres monstrueux. De fait, si l'un d'eux se trouvait parmi vous, il pousserait votre âme et votre esprit à quitter votre corps, fussiez-vous le plus sage des prêtres, protégé par les Huit Boucliers, ou le plus brave des chefs de clan. Le démon n'aurait nullement besoin de lever le petit doigt. Le simple fait de l'apercevoir provoquerait votre mort. Le danger est tel que certaines gens doivent faire attention à ne point trop *penser* à ces créatures.

Nous connaissons le nom de certaines de ces créatures : Non-Déplacé, Trop Grand Pour Y Penser, Fatigue Absolument Tout, Sans Parents, Inamovible, Jamais Pareil, Déjà Malade, Par-Delà les Murs, et plus particulièrement Avant le Calme, leur chef.

L'autre tribu était celle des Anciens Dieux. Eux-aussi étaient puissants, mais non au point de nous oblitérer et nous réduire en lambeaux de par leur seule présence. Au contraire, dussions-nous les rencontrer, ils ne feraient *que* nous aspirer

ou nous digérer. Et nous qui possédons une parcelle de déité nous verrions notre individualité se perdre en leur sein. Les Anciens Dieux comprennent : Nuit, et Terre, Feu Ancien et Mer Ancienne, Grande Sagesse, Edicteur de Lois, Mots de Pouvoir, et Planteur de Vie, ainsi que quelques autres dont la renommée n'a rien à leur envie.

C'est tout juste si nous pouvons imaginer la Première Guerre. Nous ne sommes que des hommes, et même nos esprits et âmes les plus fins ne peuvent en comprendre les Origines. Les combattants de la Première Guerre étaient plus grands que les géants, plus grands que les continents et plus grands que les idées. Les Anciens Dieux affrontèrent les Démons des Pré-Ténèbres selon des méthodes antérieures à l'histoire et qui demeurent hors de portée de l'entendement humain. Nous croyons, par exemple, que la mort est effrayante. Mais les Anciens Dieux ne pouvaient mourir. Lorsqu'ils étaient vaincus, ils se déchiraient et se fractionnaient, puis se répandaient aux quatre coins des mondes, dévorés, faisant office de matière première. Alors, une fois qu'une telle chose se produisait, les dieux demeuraient en vie. Peut-être chaque petite bribe en gardait-elle des souvenirs ? Dans tous les cas, ils *n'étaient certainement pas* morts. Et peut-être, certains d'eux *appréciaient*-ils leur nouvelle condition.

La guerre commença par un raid. Les Anciens Dieux disposaient d'une merveilleuse race animale, celle des Chevaux Coquillages, qu'ils utilisaient afin d'expédier des messages aux alentours. Un prêtre murmurait le message à l'oreille du cheval coquillage avant de sacrifier la bête. S'il le sacrifiait dans le Monde Inférieur, le cheval se rendait au pic, où il délivrait le message, puis restait sur place. Plus tard, il était sacrifié sur le pic et regagnait le Monde Inférieur, porteur de son message. Pourtant, il arriva qu'alors que Nuit montait la garde, les guerriers des Pré-Ténèbres se faulèrent à l'intérieur et volèrent le troupeau de chevaux coquillages des dieux. Ensuite, quand leur prêtre offrit son nouveau sacrifice, les chevaux coquillages ne s'en revinrent point.

Les Anciens Dieux demandèrent conseil auprès de leur membre le plus âgé et le plus sage : Grande Sagesse. Celui-ci décréta qu'ils n'amélioreraient leur condition que s'ils se révoltaient. Néanmoins, il ajouta que, seuls, les dieux vivants actuels ne pourraient jamais réussir leur rébellion. Ils devraient donc se battre, courir leur chance, espérer et faire en sorte de s'octroyer la victoire au cours du combat.

Au début, les Anciens Dieux n'osèrent point agir. Les démons étaient plus nombreux et plus puissants. Mais Edicteur de Lois forgea une arme grâce à laquelle ils pourraient se défendre, si bien que tous les Anciens Dieux reçurent le don de *Création*. Ils s'en servirent. Les Anciens Dieux utilisèrent la Création pour donner un chef à leurs troupes. Celui-ci fut nommé Empereur. Il expliqua aux déités ce qu'elles devraient faire, puis Mots de Pouvoir transmit le défi des dieux aux démons.

Ce fut Jamais Pareil qui releva le défi. Il n'attendit pas ses compagnons et se rua sur les dieux. Ceux-ci n'agirent point de sottise façon mais de concert, et ensemble ils immobilisèrent le démon fou furieux en lui tranchant les jarrets. Puis Edicteur amena des fers et les passa à Jamais Pareil, le Planteur fit pousser une cage vivante où Jamais Pareil fut incarcéré et exhibé. Le démon ne fut donc point

tué, mais retenu prisonnier par les fers et la cage des dieux. Alors ceux-ci se construisirent une demeure qu'ils appelèrent Citadelle. Ils s'y établirent et préparèrent la guerre. Cette solide forteresse les protégea de leurs ennemis. Cependant, elle ne leur offrit point le moyen de vaincre les démons et la guerre s'embourba.

Les dieux apprirent ainsi que l'Empereur n'incarnait point le champion qui s'avérait indispensable pour acculer les Démons des Pré-Ténèbres à la défaite.

Les Anciens Dieux avaient besoin d'un champion particulier, mais ce héros n'était point né lorsqu'ils avaient commencé leur guerre. Pour venir au monde, le nouveau champion nécessitait un grand déploiement de *Création*, car son essence même devait être emplie de la puissance de cette dernière. Enfin les dieux parvinrent à créer une force suffisamment puissante pour permettre à leur héros de voir le jour. Son père était Ciel et sa mère, Terre. Leur fils s'appela Umath.

Lorsqu'Umath naquit, le tonnerre l'accompagna. Les Trois Femmes assistèrent à son accouchement. Lors de l'assemblée suivante à Citadelle, Umath entra dans un coup de tonnerre. Sa mère et son père écartèrent leur siège pour faire place à leur puissant enfant.

L'Empereur protesta contre ce changement, mais les parents, ainsi que de nombreuses autres déités, s'exclamèrent : "Voici le héros qui nous libérera. Exile-le et tu nous exileras également." L'assemblée accepta donc d'armer Umath afin qu'il pût braver l'ennemi.

La guerre s'acheva par un grand duel de champions. Umath représentait les Anciens Dieux, et Vide Hurlant, les Démons des Pré-Ténèbres. Ils s'affrontèrent sur l'Île du Duel, devant les témoins rassemblés de leurs tribus respectives.

Les Anciens Dieux offrirent leurs enfants et leurs amis en otage pour garantir leur parole, et les Démons des Pré-Ténèbres remirent des parcelles de leur propre corps afin d'appuyer leur engagement.

Pour ce combat, Umath possédait une arme secrète appelée *Harana Ilor*. Le puissant Vide Hurlant trembla lorsque cette dernière fut tirée du fourreau. Quand Umath s'en servit, les Sept Pouvoirs furent libérés et se ruèrent sur le géant. Vide Hurlant envoya ses pouvoirs les plus terrifiants au combat, mais ils furent capturés par leurs adversaires et précipités dans les cieux. Là, ils tourbillonnèrent d'une façon vertigineuse, rugissant sur sept tons différents. Puis les Sept Pouvoirs s'abattirent sur Vide Hurlant et le fauchèrent à l'aide d'*Harana Ilor*.

Ses restes prirent la forme du monde. Son sternum servit à la fabrication de la première harpe, dont la musique est si douce à nos oreilles. Et depuis lors, la harpe abrite *Harana Ilor*.

LA PREMIERE HOSPITALITE

Umath s'empara du Plein Ciel et en fit son royaume, puis il entreprit d'y élever son propre campement. Ainsi naquit la demeure d'Umath, où nul ne pouvait entrer sans y avoir été invité. C'est un endroit secret, et quand Ratslaff en parla aux autres, il fut tué.

Pour commencer, Umath plaça le Rocher de la Loi en son milieu. De là, il organisa le reste de la construction. Il envoya les Six Gardiens dans leur direction respective, et chacun y établit sa propre station de surveillance. Puis, près du centre, il alluma le feu sacré. Alors il nomma ses officiers et leur attribua un endroit chacun, autour du feu, pour y dormir. Voici les officiers du campement : gardien, portier, éclaireur, pompier, chargé des vivres, chargé d'eau, cuisinier, saupoudroir, guérisseur et chanteur.

Une fois le campement d'Umath terminé, nombre de personnes vinrent lui rendre visite. A leur arrivée, Umath et ses officiers les accueillirent. Il prononça les paroles sacrées, lesquelles ne pouvaient être dites qu'en l'absence de toute arrière-pensée perfide.

Le premier visiteur fut Vestkarthan des Profondeurs. Il fut mis au défi lorsqu'il s'approcha du Campement d'Umath.

"Halte, Etranger ! Qui es-tu donc, toi qui t'approches d'un endroit dont l'accès est interdit à quiconque ? Ta visite est-elle amicale ou hostile ?

- Mes salutations, gardien. Je viens en ami.

- Mes salutations, dans ce cas, Etranger. Tu t'adresses au Seigneur de ces lieux. Je suis Umath, Champion des dieux, exterminateur de Vide Hurlant et libérateur de Justice. Dis-moi ton nom si tu es un ami.

- Je suis Vestkarthan des Profondeurs, le fils de Ga, qui promet de se tenir à vos côtés en temps de guerre comme en temps de paix.

- Tu es le bienvenu en ce lieu, Vestkarthan des Profondeurs, fils de Ga. Je t'offre l'hospitalité, ici, dans ma demeure, et te promets ma protection à toi et aux tiens tant que vous resterez dans ses limites. Je t'offre de l'eau, afin d'étancher ta soif.

- J'accepte ce don avec gratitude. Je ne te volerai ni ne tirerai les armes, et je vanterai toujours ta générosité.

- Dans ce cas, tu es le bienvenu, convive. Et je t'offre davantage encore : une couverture sous laquelle tu pourras dormir tant que tu resteras mon invité. C'est là un privilège que nous n'accordons qu'à nos amis, et à ceux dont nous souhaitons l'amitié.

- J'accepte ce don avec gratitude, et vanterai toujours ta générosité.

- Dans ce cas, tu es le bienvenu, convive. Et je t'offre davantage encore : de la viande, afin de te remplir la panse. C'est là un privilège que nous n'accordons qu'à nos parents, et à ceux qui les valent.

- J'accepte ce don avec gratitude, et vanterai toujours ta générosité.

- Dans ce cas, tu es le bienvenu, convive. Et je t'offre davantage encore : du sel, en symbole de ton honneur. C'est là un privilège que nous n'accordons qu'aux grands de ce monde, ainsi qu'à ceux qui sont promis à le devenir.

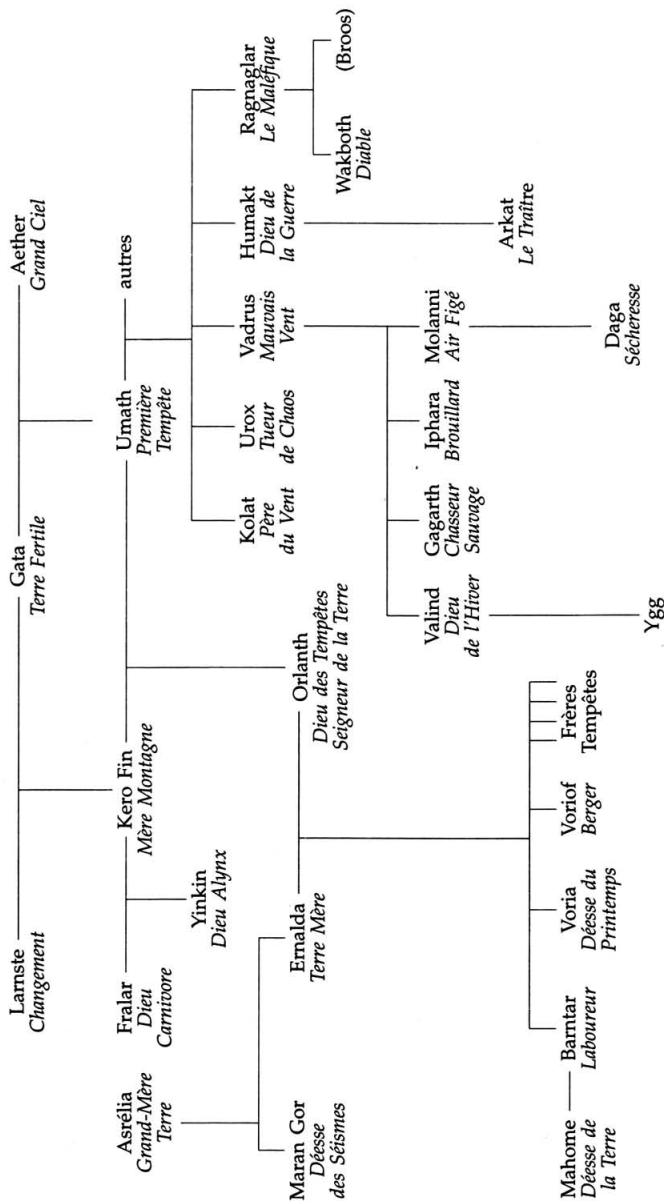
- J'accepte ce don avec gratitude, et vanterai toujours ta générosité.

- Dans ce cas, tu es le bienvenu, convive. Et je t'offre davantage encore : des responsabilités, que je n'accorde qu'à ceux qui siègent à mes côtés, dans ma famille.

- J'accepte ce don avec gratitude, et vanterai toujours ta générosité."

C'est ainsi qu'Umath accueillit l'invité dans son campement, et c'est ainsi que nous continuons de recevoir les gens dans nos foyers et nos lieux sacrés.

GENEALOGIE DES DIEUX



LES FILS D'UMATH

Umath ne pouvait plus diriger les dieux dans leur combat pour la liberté. Il avait trop souvent été blessé et ne pouvait plus sortir de son campement sans prendre de risques. Quand il fut clair qu'il ne désirait plus assumer le commandement, il transmit l'anneau du commandement à ses fils.

Voici quels étaient les fils d'Umath :

Kolat, le père des vents, qui paraît lorsque les humains font appel à ces derniers. Certains sont doux et d'autres violents.

Urox, le vent bestial, est également appelé Taureau Tempête. Il est adoré dans les terres arides, car il incarne le vent du désert qui charrie les grains mordants du sable. Il a le chaos en horreur et en éprouve une grande souffrance. Aussi a-t-il consacré sa vie à le détruire.

Vadrus vint ensuite, un vent de violence aussi furieux que stupide. Il mena l'attaque que la tribu des tempêtes porta à l'encontre des autres dieux.

Humakt suivit. C'était un guerrier noble et droit. Il obtint la mort pour outil, et devint le dieu de la mort et de la guerre que nous connaissons aujourd'hui.

Orlanth, le cadet, fut le dernier. Il était réfléchi et prévenant envers les autres. Il s'affirma comme le chef naturel des dieux. C'est aujourd'hui le seigneur des cieux et de la terre.

L'INITIATION D'ORLANTH

Alors qu'Orlanth et ses frères étaient jeunes et de simples petits dieux qui n'imaginaient nullement l'étendue de leurs pouvoirs, ils furent laissés seuls dans un bosquet d'épicéas. Leur père et leur mère respective se trouvaient en d'autres lieux, affairés à quelque tâche.

Soudain des géants fondirent sur eux. Tous étaient des ennemis des enfants car leur père les avait offensés. Les géants, sans perdre une seconde, s'emparèrent des jeunes dieux et les conduisirent à la Forêt Mutable. Ces bois, que l'on appelle parfois les Bois Qui Marchent, ne possédaient pas de racines, aussi les arbres vagabondaient-ils. Quelquefois, les montagnes elles-mêmes se mouvaient en ces temps reculés, en conséquence de quoi il n'existait ni pistes ni chemins.

Les géants étaient Genert, le Seigneur de la Terre ; Kalt, le Dieu du Renouveau ; Lodril, le Seigneur du Feu ; Magasta, le Géant des Mers ; Dehore, le Gardien des Ténèbres ; et quelques autres dont le nom n'a pas atteint notre époque. Tous étaient les oncles des enfants dieux. Ils ne pouvaient donc les tuer même s'ils les détestaient. Au lieu de cela, ils décidèrent de les détruire sans avoir à porter la responsabilité d'un tel acte.

Ils mentirent aux enfants, leur déclarant qu'ils avaient préparé des épreuves pour chacun d'eux, et que cela leur permettrait de devenir des dieux. En fait, ils les menèrent en divers endroits pervertis dont les petits ne pouvaient comprendre la nature. Ils placèrent un enfant en chaque lieu. Les géants espéraient que l'un tuerait l'autre, diminuant ainsi le nombre de leurs ennemis.

Ils prirent Vadrus et le firent tomber dans le Puits Profond avant d'en refermer le couvercle. Ils étaient persuadés que l'enfant mourrait noyé par l'Eau, un élément qui n'avait aucun lien avec l'air.

Ils prirent Urox et le projetèrent au milieu du Corral des Animaux. Ils étaient persuadés que les créatures affamées le dévoreraient.

Ils en prirent un autre et le jetèrent dans la Fosse du Sexe. Ils espéraient que les démons le rendraient fou.

Ils prirent Humakt et le propulsèrent dans l'Arène de Combat. Ils étaient persuadés que l'activité effrayante qui y régnait détruirait la déité.

Ils prirent Orlanth et le mirent avec les Dieux Etranges. Les géants étaient persuadés que le nid de pouvoirs étrangers anéantirait le plus jeune des enfants.

Puis ils gagnèrent leur château et préparèrent un grand festin pour célébrer leur victoire.

Vadrus fit remuer le Puits avec une telle promptitude que les dieux qui s'y trouvaient furent pris dans un tourbillon d'eau. Vadrus put ainsi s'enfuir en passant par les joints du couvercle.

Urox affronta les carnivores sauvages. Au lieu de s'enfuir, il les piétina sous ses sabots ensanglantés. Puis il brisa le corral et libéra toutes les créatures.

L'autre frère échoua et les démons lui firent perdre la raison.

Humakt connaissait déjà tous ceux qui se trouvaient dans l'Arène de Combat. Aucun ne put lui résister et tous furent désarmés ou se rendirent. Puis Humakt sortit de l'excavation en se servant de leurs armes comme escalier.

Orlanth commença par se quereller avec les Dieux Etranges. Cependant, certains d'entre eux se révélèrent amicaux. Orlanth établit un plan en leur compagnie et ils s'échappèrent de la Prison des Dieux Etranges.

Les frères couronnés de succès se réunirent et Orlanth les poussa tous à voler au secours de leur parent qui avait échoué. Ils formèrent le Cercle Fraternel et prirent position autour de la Fosse du Sexe. Là, ils entonnèrent leurs chants et leurs prières, puis, après avoir lutté, leur frère apparut devant eux. Ensemble, ils firent de leur mieux pour le soigner.

Enfin, ils gagnèrent le grand château où leurs oncles avaient préparé un grand festin. Leurs hôtes furent surpris de les voir, mais comprirent qu'ils devaient rendre les honneurs à leurs neveux, car ceux-ci figuraient désormais parmi les dieux doués de pouvoirs. Ils tinrent donc un grand banquet. Depuis lors, les dieux des tempêtes et les peuples des tribus des tempêtes organisent des banquets victorieux après chaque initiation.

LES CONCOURS

Orlanth ne se satisfaisait pas de la tournure des événements. Il estimait mériter de partager la direction du monde, mais Yelm refusait de répondre à ses aspirations. Néanmoins, Orlanth poursuivait ses tentatives.

Il décida d'aller trouver l'Empereur et de le défier dans un art ou une compétence quelconque afin de prouver sa capacité à gouverner ce royaume. Ils dis-

putèrent de nombreux concours. Les plus importants sont au nombre de trois. Lors du premier concours, Orlanth mit Yelm au défi de disputer une épreuve de danse. Yelm effectua un ballet élégant. Orlanth prit ses maracas et exécuta une danse guerrière parsemée de cris de victoire. Les dieux qui jugeaient l'épreuve furent si choqués par le comportement d'Orlanth qu'ils décernèrent le premier prix à Yelm. Orlanth partit, déçu et en colère.

Le concours suivant porta sur la magie. Yelm fit l'étalage des merveilles et de la grandeur de la magie de l'Etre. Puis Orlanth montra la magie du Devenir. Les dieux, pondérés et conservateurs, n'aimèrent point ce concept et remirent donc le premier prix à Yelm.

Un concours de musique fut également arrangé. Orlanth inventa un instrument comme on n'en avait jamais vu auparavant. Quand les gens l'entendirent, ils éclatèrent de rire. Cela faisait partie du plan d'Orlanth, car le rire était une denrée trop rare chez les seigneurs du monde. Pourtant les dieux n'acceptèrent point la musique d'Orlanth, bien que nombre de leurs serviteurs l'eussent appréciée.

Ainsi Orlanth fut-il toujours éconduit par l'Empereur du Monde. Jusqu'à ce que la Guerre des Dieux éclata.

Un autre concours fut mis sur pied. Il touchait au maniement des armes. Yelm sortit son grand arc et ses flèches au long vol atteignirent le bout du monde. Orlanth prit alors son Epée, qui répondait au nom de Mort. C'était une arme nouvelle qui permit à Orlanth de prouver sa supériorité. Les juges fuirent, en proie à la terreur, abandonnant l'endroit au dieu des tempêtes. Les concours prirent fin et Orlanth devint un dirigeant.

LA NOUVELLE MUSIQUE

Les premiers temps, il n'existait qu'une seule et unique façon de procéder. Les lois de la Vie étaient édictées dans le Palais de l'Empereur, une demeure dont les grandes tours brillaient en émettant leur propre lumière dorée.

Cependant, un beau jour, Orlanth se rendit au Palais de l'Empereur pour y entendre de la musique. Les musiciens impériaux utilisaient des instruments aux cordes fort tendues et aigües et tous aimaient leurs mélodies.

Lorsque tout le monde eut joué, Orlanth se leva. Il possédait un nouvel instrument. Ce cor pouvait soit imiter le son des instruments grinçants, soit produire des sonorités telles que nul n'en avait jamais entendues. Il en joua. L'espace d'un instant, tous furent abasourdis. Ils se demandaient s'ils aimaient ou si la musique leur déplaisait. De fait, il ne s'agissait point de quelque chose mentionnée dans l'une ou l'autre des Lois de l'Empereur, si bien qu'aucun comportement adapté à cette situation ne leur avait été enseigné.

L'Empereur fut le premier à réagir et il n'aima pas la musique. "Il ne s'agit point là de musique", dit-il et il prescrivit une loi interdisant de jouer ces mélodies lors de ses concerts. Les musiciens, pourtant, gagnèrent d'autres lieux et interprétèrent la musique d'Orlanth. L'Empereur édicta alors de nouvelles lois défendant l'exécution de cette dernière dans quelque endroit de son royaume que ce fût.

Les mélodies furent donc jouées en dehors de son royaume, et lorsque l'Empereur envoya ses émissaires afin de réduire les mélopées au silence, ceux-ci se perdirent dans la nature, ou même découvrirent que les airs leur plaisaient. Ainsi la nouvelle musique et la nouvelle façon de se comporter entrèrent-elle progressivement en vigueur chez les membres de la cour de l'Empereur se tenant généralement hors de portée de son attention.

L'HISTOIRE DE L'ÉPÉE

Voici une histoire qui date des temps anciens, bien avant que le soleil se fût arrêté dans le ciel pour nous maudire tous. Bien avant qu'il se fût jamais levé, libéré par Dieu de son asservissement. Bien avant les Grandes Ténèbres, lorsque dieux et héros préservèrent le monde. Bien avant que les océans ne furent créés et les montagnes érigées. Jusqu'au jour où la liberté naquit et où la mort gagna le monde. Jusqu'au jour où la Guerre des Dieux s'amorça.

En ces temps anciens, la mort et la violence n'existaient point. Elles étaient tout simplement inutiles. L'espace disponible suffisait pour que tout pût y pousser, et tout y poussait. Voria vit le jour la première fois que la terre jeta un coup d'oeil par-dessus la mer antique. Quand Ernalda grandit, ce fut l'Âge Vert. Quand elle eut assemblé assez de céréales dorées, ce fut l'Âge d'Or.

Quand les gens vinrent à manquer de vivres, ils se querellèrent. Alors la déesse inventa l'or et tenta de l'utiliser de sorte à ramener la paix. Mais son peuple n'en devint que plus avide. La cupidité fut telle que même les dieux en furent infectés.

Des combats éclatèrent en leur sein, d'abord par convoitise, puis par vengeance, colère et haine. Le conflit prit le nom de Guerre des Dieux.

Il existait un dieu appelé Euralm pour lequel la vie paraissait assez ennuyeuse. Son rang n'était pas même celui d'un pic-bâton, car il n'avait ni famille, ni amis, ni foyer. Aucun cercle ne l'entourait.

Euralm souhaitait faire impression sur ses supérieurs. Il se cacha dans un endroit sombre lorsque la Guerre des Dieux se fit des plus violentes et y aperçut une chose qu'il n'avait jamais vue auparavant. Il la ramassa donc.

Il alla trouver la première personne qu'il rencontra et tomba sur Grand-Père Vie, la première personne. Euralm lui demanda s'il désirait essayer cette chose nouvelle.

Au début, Grand-Père fut près de refuser, mais comme il avait déjà laissé passer plusieurs occasions de devenir maître du Tonnerre et du Polissage des Miroirs, il accepta. Ainsi Grand-Père devint-il Grand-Père Mortel en mourant. Il fut le premier être à jamais mourir et c'est pourquoi nous autres mortels devons perdre la vie.

Euralm se rendit ensuite auprès d'Humakt afin de lui montrer l'objet de Mort. Humakt était un dieu, aussi n'eut-il aucun mal à en comprendre la nature. Il s'en servit d'abord pour trancher les liens qui l'unissaient à sa famille. Ce faisant, il déchargea son roi de l'oeuvre atroce que lui, le Dieu de la Mort, accompli-

rait par la suite. Orlanth en fut si touché qu'il respecta toujours Humakt pour son honneur et le rigorisme de son code de conduite. Il lui accorda donc une place dans son Cercle bien qu'Humakt fût un étranger.

Quand Orlanth aperçut cette chose nouvelle, il voulut en user lors d'un des concours qui l'opposaient à l'Empereur. Il l'emporta pour disputer le Concours des Armes. Yelm décocha ses flèches au long vol. Puis Orlanth utilisa Mort sous la forme d'une épée. Ainsi l'Empereur fut-il le premier Dieu à mourir. Il s'enfuit en hurlant sur la piste que Grand-Père avait suivie et se cacha dans le Monde Inférieur.

Un jour, Orlanth réprimanda Eurmal, si bien que celui-ci mystifia Orlanth à l'aide d'une copie et s'empara de l'arme appelée Mort. Il la perdit lors d'une partie de devinettes qui l'opposait à Seigneur de Guerre Elfe. Elfe l'enchança pour qu'elle se muât en hache, puis faucha ses ennemis nains.

Histoire de s'amuser, Eurmal fit trébucher Seigneur de Guerre Elfe et l'arme tomba aux mains d'Homme de Fer, le héros des nains. Celui-ci faucha alors les elfes. Eurmal lui offrit d'en réaliser diverses copies, et Homme de Fer, emporté par son avidité, accepta. Perturbé par la multitude des imitations, il ne se rendit point compte que le Bouffon lui dérobait Mort, l'original.

Eurmal céda l'arme à Zorak Zoran, le Dieu de la Haine, contre une poignée de sucreries. Zorak Zoran s'en servi pour hacher menu Flamal Vert, le Seigneur des Plantes. Alors, les trolls de la Tribu de la Nuit dévorèrent les forêts du monde.

Profitant du sommeil dans lequel Zorak Zoran avait sombré après le banquet qu'il avait tenu, Ragnaglar, un autre habitant des ténèbres, prit Mort et tua Genert, le Seigneur de la Vie. Puis ce fut aux forces du chaos de subir ce sort.

Par la suite, nombreux furent les dieux qui mirent la main sur l'arme et tous furent prompts à l'employer. C'est ainsi que le pouvoir de la Mort fut transmis de tribu en tribu et de dieu en dieu, si bien que la Mort perdit son honneur et tomba en esclavage.

Lorsqu'Orlanth et les Porteurs de Lumière parvinrent au bout du monde, ils durent pénétrer dans le Monde Inférieur afin de poursuivre leur voyage. Là où le ciel, la terre et la mer se confondent, Orlanth abandonna son usufruit de l'arme ainsi que l'attachement qu'il lui vouait. Puis, il décida que l'honneur de la manier revenait à Humakt. Ainsi Orlanth gagna l'accès au Royaume des Morts et ce jugement permit à Humakt de recouvrer le contrôle de la Mort.

LA COUR DU SILENCE

Voici ce qui se produit lorsqu'on meurt :

L'âme quitte son enveloppe charnelle. Sept jours durant, l'âme flâne près du corps, s'en éloignant de plus en plus, à la dérive, tout en étendant ses sens spirituels. Pour l'âme en cours de développement, c'est presque une nourriture.

Lorsqu'elle est prête, l'âme s'envole vers l'intérieur et gagne le lieu du cœur, un miroir que vous ne pourrez franchir que si vous êtes mort ou avez été initié à une quête héroïque.

De l'autre côté du miroir se trouve un sommet montagneux et couvert de glace. Bien que nulle étoile, nulle planète et nul soleil ne brillent, le défunt de fraîche date est capable de voir. L'âme se mêle à un cortège dont les membres portent tous les traces de leur vie et de leur mort. Ainsi certains sont-ils vieux, parsemés de plaies, et revêtus de leurs chemises de nuit, tandis que d'autres sont des guerriers en armes et, parfois même, montés sur leur noble coursier. Nul ne parle. Les chemins convergent. De nombreux groupes de taille réduite se joignent aux autres.

La procession dévale une vaste étendue montagneuse dont les pics et les falaises sont perçants et déchiquetés, tels des éclats d'obsidienne dont on aurait disposé la pointe vers le ciel.

Au bas des montagnes, là où les sables noirs forment des monceaux, le chemin méandre. C'est en cet endroit que les fantômes des broos et tout ce qui y ressemble, quittent le défilé.

Un pont d'os est jeté par-dessus un grand gouffre. Au fond de l'abîme rugit le Fleuve des Epées, et le seul son qu'on y perçoit est l'hideux tintamarre d'armes qui s'entrechoquent. Flanak se dresse sur le pont et à l'aide de son long bâton, pousse tous les parjures dans les affres situés en contrebas.

La route mène à une grande tour circulaire. Cette dernière est si vaste que ses extrémités ne peuvent être perçues de la route, non plus que son faite. Elle est percée d'une centaine de portes par lesquelles l'immense foule des morts pénètre dans les Cours du Silence.

La multitude est silencieuse, chacun attendant son tour. A l'avant du hall se trouve le trône de Daka Fal, le Juge des Morts. Auparavant, il s'appelait Grand-Père Mortel, et c'est la première personne à avoir jamais vécu et décédé. Dans les galeries qui ceignent tous les murs du hall, les dieux et leurs serviteurs attendent. Chaque âme s'approche du Juge des Morts afin d'être reconnue et jugée. Daka Fal demande à ceux présents de raconter l'histoire de l'individu en attente du jugement. Les dieux qui souhaitent prendre la parole descendent de la galerie pour apporter leur témoignage. Puis Daka Fal donne son verdict et l'âme sort, escortée comme il convient, en empruntant l'une des cent portes qui se découpent dans la partie arrière des Cours du Silence.

Au-delà de ces portes figurent les endroits que nous sommes susceptibles de gagner :

Le Château d'Orlanth, où le dieu en personne nous attend. Il festoie et bénit en permanence, baignant dans l'opulence. Ceux qui rejoignent son armée de guerriers ont bien de la chance.

La Demeure d'Ernalda, également appelée Demeure des Femmes, où il est possible d'obtenir tous les plaisirs et toutes les libertés que nous recherchons au cours de notre vie, mais sans plus avoir à supporter le poids de responsabilités détestables.

Le Manoir de Barntar, où la bière est forte et abondante, les plaisirs faciles et les bons amis toujours à proximité.

Le Château d'Humakt, d'où nul ne revient jamais. Ses habitants combattent plus qu'ils ne festoient et se préparent toujours pour la prochaine bataille divine.

Le Campement d'Urox, où les Taureaux Tempête sirotent des bières et chantent toute la nuit, puis s'en vont combattre le chaos toute la journée.

La Terre des Engizi, où les Odaylans peuvent traquer les bêtes éternelles, et les manger lors de banquets quotidiens, avant de les trouver reconstituées et prêtes à être chassées le jour suivant.

La Loge des Rousses, où se rendent les Femmes Vingannes qui ont bien servi leur déesse.

Air Mort, où les maudits sont la proie des chasses diurnes et nocturnes d'esprits affamés.

ORLANTH ET AROKA

Lors de la Guerre des Dieux, la Tribu Bleue affronta le Seigneur de l'Univers, défiant l'inévitable. Mais la force d'Orlanth était bien trop grande et les membres de la tribu ne purent résister au dieu des tempêtes. Leurs champions, leurs armées et leurs magiciens échouèrent tous.

Aussi les aînés de la Tribu Bleue ordonnèrent-ils un conseil au cours duquel ils décidèrent d'invoquer un monstre effroyable, un monstre qui détesterait Orlanth. Ils firent appel aux pouvoirs des profondeurs, et Aroka, le Dragon Bleu ennemi, sortit du plus noir des abîmes en rampant. Le monstre démoniaque se répandit dans tout Glorantha jusqu'à ce qu'il eût trouvé la propriété d'Heler, le Seigneur de la Pluie. Il la ravagea en attendant qu'Heler accourût la protéger. Lorsque le dieu se présenta, le dragon l'avalait tout entier, puis il se retira et se dissimula dans son antre.

Privée de pluie, la terre commença à mourir. Orlanth gronda, mais les tempêtes infertiles ne purent aider à nourrir les enfants d'une Ernalda devenue stérile. Puis les gens de sa tribu vinrent se plaindre auprès de lui et Orlanth prit la résolution de se battre.

Aroka possédait de grands pouvoirs : ses yeux pouvaient paralyser n'importe quel être doué d'intelligence, sa langue pouvait asphyxier n'importe quel élément physique et son souffle pouvait détruire n'importe quel esprit.

Orlanth se prépara à affronter le monstre. Il se munit d'un sac qui contenait les Quatre Vents, d'une ancienne épée de silex que l'on appelle un klanth, d'une plante grimpante qui retenait le Vent Supérieur et d'une corde en cuir qui étreignait le Vent Inférieur. Il passa une année complète à entonner des chants de pouvoir, mangea le Pain des Splendeurs d'Ernalda et but les noires et démentielles Grandes Infusions.

Orlanth fut retardé au cours de son périple. D'abord, surgit Krakos, le vengeur troll. Celui-ci était furieux parce qu'Orlanth avait brisé les jambes de son père. Orlanth le vainquit et s'adjoignit son Ventsombre.

Puis ce fut Gagarth, le vent qui souffle de la gauche. Orlanth le battit également et lui soutira le Vent Céleste.

Tout en voyageant, Orlanth gagna le Lieu des Etrangers, où il rencontra la Femme Sombre. Leur fils naquit un peu plus tard et prit le nom de Bruit de Bris.

Enfin Orlanth trouva le repaire d'Aroka, au-delà de l'Acre des Epines Vénéneuses. Orlanth passa à l'attaque en surgissant du nord. Aroka le dragon refusa de combattre le dieu qui s'approchait.

Orlanth commença par libérer le Ventsombre, lui qui porte les hurlements des âmes égarées. Il emplit tant la tanière de la créature que celle-ci ne put supporter davantage d'y rester, aussi s'éleva-t-elle pour livrer bataille.

Tout d'abord, Aroka ouvrit les yeux afin de détruire l'esprit d'Orlanth. Le dieu des tempêtes relâcha les Quatre Vents. Chacun d'eux lança son arme dans les yeux du dragon, l'aveuglant par là-même.

Aroka fit cingler ses langues. Orlanth délivra le Vent Supérieur et l'ennemi serpent s'en retrouva asséché.

Aroka rugit, projetant son souffle meurtrier, mais Orlanth enferma ce dernier dans le Sac à Vents et le jeta au loin.

Puis Orlanth marcha dans la gueule du dragon, saisit la mâchoire supérieure de ses mains et plaça ses pieds contre la mâchoire inférieure. Alors, dans un cri triomphal, il déchira l'animal. Un grand flot de sang, d'eau et d'hydromel balaya les terres. Au sein de l'animal se trouvait Heler, le dieu de la pluie.

Et c'est ainsi qu'Orlanth offrit la pluie à la contrée.

Orlanth prit également d'autres trésors au cadavre. Il s'empara des tendons situés sur le flanc droit de l'épine dorsale, lesquels étaient rouges, ainsi que ceux qui occupaient le flanc gauche, lesquels étaient noirs. Il préleva la dent qui peut rayer le diamant, ainsi que deux joyaux, l'un sur le crâne, l'autre sur le cœur. Par la suite, Heler resta le compagnon d'aventure d'Orlanth.

LA GUERISON DE MASTAKOS

Orlanth avait un grand ami, dont le nom était Mastakos. Fils d'Impatience et d'Energie, Mastakos comptait parmi les Bâtards. Le jour de sa naissance, il tomba du chariot de son père et passa le reste de la journée à courir joyeusement après la voiture. Puis, à la nuit tombée, il se laissa rouler au bas de la colline et dépassa l'attelage. Le lendemain, il remonta la pente de la colline afin d'aller à la rencontre de ses parents qui descendaient.

Une fois plus âgé, Mastakos devint imbattable à la course. Orlanth devint son ami et Mastakos lui construisit un char. Il reçut alors le titre d'Aurige de Dieu.

Un jour où Mastakos parcourait la campagne pour le compte de son ami, il fut capturé par les Mauvais Chiens. Ces dieux bandits suspendirent Mastakos à un crochet et arrachèrent les tendons de ses talons. Par la suite, Mastakos resta Aurige, mais ne fut plus Coureur.

Plus tard, Orlanth apprit que les Mauvais Chiens se trouvaient chez sa mère. Comme il désirait récompenser les bons et loyaux services de Mastakos, il demanda son char de guerre, s'arma et partit combattre les Mauvais Chiens.

Il fit donc route à l'ouest, les sabots de ses chevaux grondant tel le tonnerre dans le ciel. Il parvint enfin à la place forte de sa mère. Les portes gisaient arrachées au sol, le toit blanc était devenu noir et tombait morceau par morceau au

bas des flancs de la montagne. Nul guerrier élané et armé de sa lance étincelante ne gardait les murs. Nul serviteur scintillant n'accueillit la troupe en lui offrant serviettes et victuailles. Nul alynx au poil brillant ne leva la tête pour les saluer.

Au contraire, il trouva une demeure dévastée, habitée par des chiens sauvages qui léchaient la moelle des os d'alynx encore frais. La mort de ses parents mit Orlanth dans une rage telle qu'il tua tous les chiens qu'il put trouver ; ses compagnons en abattirent quelques autres. Ils auraient occis tout le monde s'ils l'avaient pu, mais Kang Rowl, le Furtif, le chien-semblable-à-un-chat puant parvint à s'échapper.

La vengeance du Dieu des Tempêtes marqua la victoire de Mastakos. Parmi les tués, il découvrit Narangros, le Chien de l'Enfer qui avait dérobé ses tendons à Mastakos. Celui-ci les récupéra et le symbole à trois jambes orna à nouveau sa poitrine. Par la suite, il reçut le nom de Père des Pas.

Mastakos exulta lorsqu'il se retrouva entier. Il souleva Orlanth et, en deux enjambées, le porta de Kerofin à Toucheciel. Deux pas de plus suffirent à atteindre l'Aiguille de Verre, et deux autres à regagner Kerofin.

Un mortel eût mis dix jours pour descendre les pentes de Kerofin, cinq pour traverser la Terre des Doziri à pied, et sept de plus pour escalader le pic. Orlanth, en suivant précisément les pas de Mastakos, n'eut besoin que de deux enjambées. Il plaça précautionneusement son pied gauche sur l'empreinte de botte qui se trouvait dans les Ruines Fumantes, et son pied droit au bord de la propriété de Jarani Blancheveux, le fils de Ragorn, lui-même fils de Jorganos Archer.

LA PISTE OCCIDENTALE DE MASTAKOS

Un jour, Orlanth demanda à son serviteur Mastakos : "A quelle vitesse peux-tu te déplacer ?

- Aussi vite qu'il m'est utile de le faire, Seigneur, répondit Mastakos.

- Alors tu es celui qu'il me faut pour porter ce message sur l'Île Noire de l'Introspection, reprit Orlanth. C'est extrêmement important, et s'il t'est possible d'aller plus vite que tu n'en es capable, c'est le moment ou jamais."

Mastakos gagna l'île en huit pas à peine. Ensuite, il expliqua comment faire aux gens de sa maisonnée.

"Votre premier pas vous conduira à travers Halikiv, une des places fortes des Hommes des Ténèbres. Vous pourrez choisir de poser le pied au beau milieu, dans les faubourgs, ou encore en pleine nature. Je vous suggère d'opter pour la dernière solution. Ensuite, vous pourrez poser le pied dans les choses acérées ou sur la partie collante. Je vous suggère la deuxième solution. Si vous portez des compagnons, vous devrez tous vous donner la main et vous tenir les uns aux autres afin de vous extirper du goudron. Nul ne doit rester collé, sous peine d'être attiré dans les Petitspas.

"Ensuite vient un bond. Lors de votre passage, il vous faudra garder l'équilibre sur le sommet d'une colline. Celle-ci porte le nom de Fissure de l'Équilibre, et c'est dans ses environs que se trouve la Reine Glaciale. Ne vous arrêtez pas,

prenez votre chemin. Vous devrez tous bondir à tour de rôle. C'est toi qui ira le premier, et si tu réussis, la tâche sera plus aisée pour les autres.

"Le troisième pas vous mènera au Bois des Merveilles. Vous devrez vous y arrêter, et atterrir à pieds joints. Là, vous rencontrerez Bukvister l'Intermédiaire. Donnez-lui la Fleur La Plus Rare et il vous accompagnera jusqu'au prochain relais en toute sécurité. Il vous conduira dans un endroit en ruines qui constitue le rebord de la fosse d'où s'est élevé le premier arbre des Elfes Verts. Il fut déraciné par l'Homme de Fer. Tes compagnons et toi devrez tous vous tenir la main et sauter.

"Vous atterrirez dans une vallée où dansent les animaux. Une jeune fille s'y trouvera qui jouera de la flûte. J'ai mis de la cire dans mes oreilles afin de ne pas entendre sa musique. Vous devrez poursuivre votre chemin. Ne dansez pas.

"Puis vous atteindrez Hrelar Amali. Il s'y déroule des obsèques douloureuses, car c'est le Seigneur des Graines que l'on enterre. Arrêtez-vous pour pleurer sa mort si vous êtes de la famille, sinon continuez votre route.

"L'Avant-Poste de la Logique constitue la prochaine étape. Vous pourrez le reconnaître par son motif de triangles alternés. C'est un avant-poste de la logique dangereux, sis dans une terre de guerres démoniaques.

"Ensuite, vous devrez Marcher sur l'Eau. Vous y parviendrez si vous êtes un vrai orlanthi et parent de Mastakos. Cependant, ne me lâchez pas la main en cet endroit, et ne posez pas le pied quand c'est inutile, car l'eau grouille de choses qui mordent.

"Enfin vous atterrirez sur l'Île Noire de l'Introspection. Celle-ci est située au bout du monde connu, aux tréfonds de l'ouest. C'est là que vit l'Ermite auquel je me suis adressé."

L'INSTAURATION DE LA PAIX

Lorsque les dieux se faisaient la guerre, ils adoraient se battre même si fréquemment, ils se blessaient et meurtrissaient les autres. Car tel était l'ordre des choses. Lorsque la Mort survint, les conséquences furent plus graves, mais comme la Tribu des Tempêtes incarnait la plus résistante de toutes, ses membres tuaient plutôt qu'ils ne mouraient.

Un jour, Orlanth aperçut Ernalda. Elle était retenue prisonnière dans le Palais de l'Empereur. Il leva son armée et prit le château d'assaut, exterminant tous ceux qui résistaient. Il secourut Ernalda juste avant que les gardes ne la vendent à des marchands d'esclaves trolls.

Orlanth lui demanda si l'action qu'il avait menée lui était agréable. Elle l'était en effet. Excepté une chose, ajouta-t-elle.

"Quelle chose ?

- Tant de combats, tant de tueries. Doit-il donc toujours en être ainsi ?
- Il convient de procéder de la sorte. La violence est toujours une possibilité.
- Il existe toujours une solution différente", dit-elle.

Ernalda se réjouissait de son sauvetage, mais elle n'était point sottre. Avant qu'elle ne consentit à devenir sa femme, Orlanth dut accomplir de nombreuses

tâches afin de lui prouver sa valeur. Ainsi lui obtint-il le Nouveau Silex, le miroir et des chats pour chasser les rats qui empestaient les céréales.

Lorsqu'il acquit le Nouveau Silex, Orlanth démolit un fort et repoussa un clan tout entier dans la forêt. Quand il conquiert le miroir, il dut frapper les chiens à coups de pied, puis abattre la porte de la hutte d'Asrélia. Il exécuta bien d'autres actions destructrices.

Et chaque fois, Ernalda se réjouissait, mais condamnait les moyens qu'il avait employés. Et tous deux répétaient toujours les mêmes mots.

"La violence est toujours possible.

- Il existe toujours une solution différente."

Finalement, Orlanth demanda : "Pourquoi cela te pose-t-il problème ? Je ne comprends pas. Suis-je inapte ? Est-ce que je manque de sensibilité ?"

Ernalda ne lui répondit point en paroles. Au lieu de cela, elle accepta de devenir sa femme aimante un an durant. Ils tinrent le banquet de mariage et prononcèrent leurs vœux. Cette nuit-là, dans le lit de noces, Orlanth apprit les plaisirs de l'amour marital.

Après son union, il s'absenta pour se rendre à la Bataille Incertaine. Lorsqu'il rentra, il avait le choix entre poursuivre ou arrêter le combat, et il était clair pour toutes les personnes impliquées qu'il allait bientôt gagner.

C'est alors qu'il vit son premier né, Barntar, niché dans les bras de sa femme. Et quand l'enfant le regarda dans les yeux, Orlanth se laissa aller à l'émotion.

"Il existe toujours une solution différente, dit-elle.

- Je me rends compte à présent, répondit-il, que le monde est moins simple qu'il n'y paraît. Cette révélation soudaine m'effraie, de même que la compassion de Chalana Arroy me terrifie. Mais puisque je peux regarder Wakboth dans les yeux, je peux bien supporter le regard de mon nouveau-né."

Le lendemain, quand il fut temps de choisir entre regagner la Bataille Incertaine et rester, Orlanth décida de rester.

Il opta pour la paix.

Et bien que celle-ci ne se fit point permanente, elle fut établie et réelle. Pour la première fois. Et par la suite, la promesse fut de nouveau prononcée, et quoi qu'elle fût également rompue, elle demeura tout aussi réelle, chaque instant venant conforter sa réalité.

Puis la Paix s'affirma, petit à petit.

ORLANTH LE FAISEUR DE JUSTICE

Autrefois, le Vieux Monde était gouverné par une Loi unique. Mais après la venue d'Orlanth, le Vieux Monde n'était plus assez grand pour ne contenir qu'une Loi unique. En ce temps-là, nul ne savait comment résoudre les conflits sans guerroyer. Tous se battaient, c'était la Guerre des Dieux. Même les parents s'affrontaient, jusqu'à la création du Rite de Justice par Orlanth.

Orlanth fut appelé au Tertre de la Flèche, cette montagne parmi celles composant la barrière de Toucheciel.

C'est Jarani Tête Blanche, le Planeur des Montagnes, qui occupait le Tertre de la Flèche. Jarani était le fils de Ragorn, lui-même fils de Jorganos Archer, qui fut le fils du Roi Vingkot Fils-d'Orlanth. Il revendiquait cette terre selon la loi du *Premier Occupant*. Il avait une famille et des serviteurs, un mur qui entourait sa propriété et une sentinelle à deux visages. Il gardait les Moutons Blancs de Voriof en cet endroit et les protégeait à l'aide de l'Arc de Jorganos.

Le Tertre de la Flèche se trouvait assiégé par Harand Boardick, le fils d'Harast le Brave et d'Ornay, la fille du Roi Drorgalar Fils-d'Orlanth. Harand avait épousé Urgkronika, la femme-truie. Harand affirma que le Tertre de la Flèche lui revenait de droit en vertu des règles de l'*Etiquette* et de nombreux témoins se tenaient prêts à confirmer cette vérité.

Tous deux demandèrent l'aide d'Orlanth, car celui-ci avait édicté les lois du *Premier Occupant* et de l'*Etiquette*. Tous deux se réclamaient de la lignée d'Orlanth et exigeaient donc son appui.

Orlanth passa la nuit dans le ciel et redescendit brusquement sur terre à l'aube. Il ramenait avec lui la Baguette de Justice et la façon de s'en servir.

Orlanth figurait le premier Orateur Légal. Il calma et protégea les combattants, exposa les conditions et prononça la prière invoquant la sagesse des dieux. L'Orateur Légal expliqua à chacun quelles seraient les trois étapes de sa participation, où il devrait stationner et comment il lui faudrait disposer les mains et les pieds. L'Orateur Légal suspendit la Baguette de Justice et ordonna aux contestants de la prendre dans leurs mains.

Harand, l'époux d'Urgkronika, fut brûlé et demeura incapable de tenir une épée jusqu'à ce que son fils eût atteint l'âge adulte. Orlanth décida que la Justice elle-même avait montré que les revendications de Jarani s'avéraient les plus décentes, celui-ci fut donc nommé Seigneur des Montagnes. Depuis lors, les Harandiens ne sont point les amis des Vingkotiens.

Harand jura alors de s'emparer de ces terres et de prouver le bien-fondé de la Loi naturelle et immémoriale de la *Violence*. Jarandi le taxa alors de "fils du Brave" et de "général cochon" sur un ton railleur. Harand obtint l'aide des Forces des Ténèbres. Il confia son fils à Jogo Zaramzil, surnommé Nuit-en-Jour. Celui-ci mena une armée d'hommes et de trolls à l'attaque de la forteresse de Jarani, le Seigneur des Sommets Montagneux.

Lorsqu'Harand et Jogo Zaramzil portèrent leur assaut, nombre des défenseurs furent tués, parmi lesquels se trouvait le fils de Jarani. La sentinelle aux deux visages fut abattue en protégeant le portail. Alors la femme de Jarani déclama l'appel à l'aide. Le Seigneur de Justice avait promis de soutenir les revendications de Jarani. Aussi, ayant été officiellement appelé, Orlanth assista-t-il ce dernier au combat. Ensemble, ils repoussèrent l'ennemi au bas des montagnes et le confinèrent dans les vallées pour une période qui dura aussi longtemps que souffle le vent. Ce conflit prit le nom de Bataille du Tertre de la Flèche.

Orlanth soigna tous les blessés et ceux-ci jurèrent de toujours exercer la fonction de Gardien de la Justice.

Sur la Pierre de la Justice, Jarani éleva un monument pour commémorer l'événement. C'est en cet endroit que Jarani transmettrait plus tard une Baguette à l'Orateur Légal qui mériterait de l'obtenir. Puis il fit un sacrifice à Orlanth pour le remercier de l'honneur que celui-ci lui avait fait. L'autel porte le nom des Pierres de Jarani.

Le Roi Héort fut le premier à se rendre aux Pierres de Jarani dans cette optique et il ramena une nouvelle fois la Baguette de Justice à son peuple.

LA NAISSANCE DU FLEUVE DE CRIQUE-RUISSEAU

En nos terres réside Le Fleuve, le premier vrai fleuve. Avant lui, tous les autres cours d'eau ruisselaient vers l'amont, à l'instar du Fleuve Siphon. Ainsi s'écoulaient-ils en ces temps anciens, avant la Guerre des Dieux.

Durant cette dernière, les tribus des immortels s'affrontèrent. Celles qui avaient la réputation d'être dévastatrices en exterminèrent beaucoup. L'un des démolisseurs se nommait Korang le Tueur ; il arborait une immense lance qui grondait en aspirant la vie des déités. Où qu'il se rendît, Korang semait la destruction, si bien que les autres déités complotèrent contre lui.

Dix dieux se mirent en route. Parmi eux se trouvaient Terre Dure, Titan Fleuveciel, une déité qui ne peut être nommée car nul ne la connaît, ainsi que sept autres dieux dont le nom est inconnu puisqu'ils se sont enfuis. Tous partirent à la rencontre de Korang le Tueur pour livrer bataille près de la ville d'esclaves qu'il avait fondée.

Ce fut la déité dont nous ignorons le nom qui engagea le premier combat. Sa magie et son essence, quelle qu'en fût la nature, ne purent rivaliser avec celles du dieu ennemi. La lance, qui avait fracassé un casque en diamant, frappa le dieu sans nom. L'arme démon hurla comme elle dévorait la vie, l'âme, la magie et l'existence de sa victime.

Sept des combattants prirent alors la fuite. Il n'est point de honte dans cette débâcle, car mieux vaut fuir que trouver une mort inutile.

Titan Fleuveciel resta et combattit. Il n'était ni maladroit ni faible. Pourtant, lorsque la pointe de la lance plus acérée que l'acier rompit l'armure du titan, celui-ci tenta de s'enfuir vers sa demeure. Tandis que Fleuveciel bondissait dans les airs, Korang le Tueur le poignarda si violemment que la force vitale du titan inonda le ciel puis arrosa la terre.

Terre Dure se rua alors sur la lance souillée, dont la hampe était pourvue de quatre coudes. D'un tour de poignet, il exerça sa force afin de briser l'arme corrosive. Mais lui aussi fut jeté à terre.

Privé de son arme redoutable, le dieu redevint insignifiant. Le flot du sang de Titan Fleuveciel submergea le dieu désarmé et sa cité. Le conflit qui opposa les corps corrompus à la pureté des eaux donna naissance à un bouillonnement féroce qui brisa la roche, fit fondre la terre et solidifia l'eau. Tant et si bien que des marais, ceux-là même qui entourent le lieu où la vieille cité en ruines repose noyée, se formèrent.

Si vous regardez les nuages de façon adéquate, vous pourrez y voir l'ample blessure que Titan Fleuveciel essuya. Les nuées ressemblent presque à une grande masse noire agitée et semblable à une plaie furieuse. Quand les nues se fendent, la déchirure de Titan Fleuveciel s'ouvre et projette son flux torrentiel sur la terre, telle une éruption. Parfois, ces nuages s'étendent sur toute la Passe du Dragon. Pourtant, la pluie la plus drue provient toujours de l'endroit où la blessure fut infligée. L'eau y tombe si âprement que le ciel semble s'effondrer. C'est pourquoi ce lieu se nomme le Lac Tombeciel. Les grandes pluies ont balayé le poison du chaos et la déité des eaux de la terre s'appelle le Fleuve.

Le corps brisé de Terre Dure forme les six pics des Montagnes du Dragon Noir où vivent la détestable Araignée Roc et ses grandes tribus de trolls.

La Crique et le Ruisseau sont les frères cadets de Titan Fleuveciel. Quand sa force vitale s'écoula, ils s'élancèrent du ciel, adjoignant leur force à celle de leur frère pour qu'elle ne fût point emportée par les eaux. Celui qui s'appelait Crique abandonna le ciel d'un bond pour gagner les Montagnes Indigo ; celui qui s'appelait Ruisseau se précipita sur les Montagnes de Quivin. Alors ils se fondirent dans le Fleuve et ensemble ils se déversèrent vers l'aval pour atteindre le centre du monde. C'est ainsi qu'ils furent présents lorsque les Dieux Vides surgirent et anéantirent la tribu des dieux aînés. Celle-ci résidait dans les montagnes et créa le grand trou qui occupe le centre du monde.

Quand les Dieux Vides détruisirent la montagne, Titan Fleuveciel et ses frères établirent la marche que les autres courants devaient suivre. Ils affluèrent dans le trou et toutes les autres eaux inversèrent leur cours et se joignirent à eux pour leur porter assistance. Le vide fut rempli de toutes les ondes tourbillonnantes du monde. Ainsi le Premier Fleuve conçut le plan magistral qui neutralisa les Dieux Vides et engendra le grand maelström de l'Océan Sans Retour.

ORLANTH ET SOFALA

Il y eut un temps appelé la Guerre des Dieux, car les dieux eux-mêmes s'affrontèrent. De nombreuses créatures furent blessées. Yinkin, par exemple, perdit son souffle de feu devant les Mauvais Chiens. Cheval concéda ses ailes, ses griffes et ses dents sous les coups d'Orlanth.

Un jour où Orlanth parcourait le Littoral Occidental, il surprit une bataille en plein déroulement. L'Armée des Oiseaux Marins s'était assemblée afin de tendre une embuscade aux femmes et enfants de la tribu des Tortues de Mer. Orlanth trouva Grand-Mère Sofala en train de pleurer et lui demanda ce qu'elle lui offrirait en échange de son aide. Elle répondit qu'elle lui donnerait tout ce qui ne déshonorerait ni elle, ni son peuple.

Alors Orlanth tira ses lances éclairantes et appela son Armée des Vents. Ensemble, ils se ruèrent sur les oiseaux, causant moult dégâts et un tel désordre que les volatiles s'enfuirent tous.

Ensuite, la tribu des Diroti émigra dans le monde entier, portée par ses frêles embarcations. Ses membres se mirent à adorer Orlanth, Grand-Mère Tortue de

Mer et Père Diros, le Dieu des Bateaux. Ils furent annihilés par l'Armée des Oiseaux Marins au cours de l'Age des Tempêtes.

Orlanth choisit de ne point percevoir sa dette et décida que Grand-Mère Sofala lui rendrait la pareille plus tard.

LES GRANDES TENEBRES

Lorsqu'Orlanth eut conquis tout ce qu'il y avait à conquérir dans le monde, lorsqu'il apporta la paix des dieux tempêtes à tous ceux qui y résidaient, il crut que le monde était achevé. Ce fut bien le cas pour les glorieuses générations qui connurent l'Age des Tempêtes.

Tout ce qui était bon se trouvait en abondance. Orlanth et Ernalda vivaient en paix, ainsi que leur famille et le cercle de leur clans. Ils ne pensaient pas que quelque chose pouvait mal tourner. Mais ils avaient tort. Jamais ils n'auraient imaginé que ce qui était bon puisse être retourné contre eux. Jamais ils n'auraient conçu l'idée que la vertu puisse se muer en mal.

Orlanth découvrit le caractère pesant d'une justice par trop présente lorsque la déesse Thed gagna sa cour pour demander réparation. Bien sûr, Orlanth accepta, mais il regretta sa décision lorsqu'elle lui révéla qu'elle avait été victime d'une agression perpétrée par le propre frère du dieu des tempêtes. Celui-ci l'avait vaincue et prise de force. Elle exposa sa plaie béante, qui n'avait jamais guéri, aux yeux de tous, puis exigea des dédommagements complets. Evidemment, Orlanth accéda à sa requête, même si cela lui en coûtait énormément. Thed se demanda quelle pourrait être la pire des sentences pour ses ennemis et exigea de devenir la Déesse du Viol. Ainsi, la femme et les enfants d'Orlanth craindraient à leur tour de subir le sort qu'elle avait connu. Et tel fut le cas.

Orlanth apprit que le Changement peut parfois devenir un vice le jour où Malia vint à sa cour. Elle était porteuse de mauvais changements, et des souffrances qui en résultent. D'abord, tous l'ignorèrent, mais sa persistance fut telle qu'ils finirent par être affectés. Plus ils l'ignoraient et plus leur affliction empirait, si bien qu'ils en tombèrent malades. Car telle est Malia, la Déesse des Maladies et des Souffrances.

Orlanth fut horrifié de découvrir que ses besoins procréateurs sacrés puissent se muer en vices. Son frère Ragnaglar souffrait d'une sexualité si débordante que son choix de partenaires n'admettait aucune limite. En outre, il était si fécond qu'il engrossait tout ce qu'il couvrait. C'est ainsi que fut créée une race de monstres ignominieuse : les broos, eux qui sont semblables à leur père, et n'ont point de soeur.

Ces trois déités rabaissaient la qualité de vie du monde, mais il fut impossible de les persuader de partir avant un long moment. Finalement, Orlanth les déclara hors-la-loi avec force édits et menaces, pourtant elles s'attardèrent au fort. Alors Humakt dut les tuer et elles gagnèrent les confins les plus extrêmes des royaumes des morts.

Là, tout au nord, elles ourdirent un complot et se firent ce qu'elles pouvaient se faire. C'est pourquoi elles portent le nom de Trio Impie. Ce sont les parents de

Wakboth, le Seigneur du Chaos. Ce dernier fut le premier d'une longue série de dieux du chaos et de la destruction ayant pour but de détruire le monde.

L'armée du Chaos fit marche en provenance du nord. Orlanth reconnut ceux qui la formaient et convoqua immédiatement ses gens de maison et ses thanes d'armes. Ces derniers s'assemblèrent devant la porte nord du Campement d'Umath et applaudirent le discours d'Orlanth. Puis ils frappèrent leur bouclier de leurs armes et poussèrent un cri de guerre avant de charger l'ennemi corrompu sur leurs puissants étalons.

Les armées s'entrechoquèrent, chacune bien déterminée à détruire l'autre. Nul bataillon dans tout Glorantha n'eût pu s'opposer à la charge de celui d'Orlanth. Nulle tribu de dieux notoire n'eût pu y résister. Mais cette cohorte représentait la tribu du chaos et elle n'était ni notoire, ni de Glorantha.

Lorsque les armées se percutèrent, il n'y eut point de heurt. Les rangs des troupes du chaos s'ouvrirent et, sans un bruit, avalèrent les premières lignes confiantes de la légion d'Orlanth. Les autres ralentirent et décochèrent une volée de flèches et de lances avant de projeter des lances de foudre et des éclairs foudroyants sur leurs ennemis. Certains tombèrent et nous pouvons rendre grâce à Orlanth de nous avoir épargné d'apprendre ce qu'ils auraient pu faire.

Puis des champions issus de l'armée d'Orlanth s'élancèrent plus avant afin de défier leurs ennemis. Mais ceux-ci trichèrent et les Orlanthi churent.

Orlanth ordonna de battre en retraite dès qu'il vit la tournure que prenaient les événements. Humakt et les rares thanes d'armes qui lui restaient tinrent bon tandis que le reste de l'armée s'échappait. Puis Humakt se retira sans hâte, bien que ses ennemis l'aient déposséder d'une partie de ses souvenirs et de son être. Et nous pouvons rendre grâce à Humakt d'avoir détruit en ce jour ces entités chaotiques, nous permettant ainsi de ne point les connaître.

Ce conflit prit le nom de Bataille de Tombetempêtes. Ce ne fut là que la première défaite et il s'en produisit de bien pires. L'armée du chaos poursuivit sa marche, s'enfonçant plus avant dans Glorantha, se rapprochant du Campement d'Umath. Kyger Litor emmena ses enfants et ceux-ci assaillirent leurs ennemis. Ces derniers ne furent point détruits, mais ils ne purent davantage stopper Wakboth. Urox remporta quelque succès, car il tua Enkand le Fendeur et Vostoo le Splendide. Puis il gagna le fort de son frère afin d'y livrer la grande bataille.

Les dieux du Chaos progressèrent sur la pente montagneuse. Ils ne marquèrent qu'une courte pause avant de se frayer un chemin vers la place forte en suintant, bondissant ou ondulant. Les défenses étaient puissantes et les murs eux-mêmes ripostèrent afin d'écraser l'ennemi maléfique. Trois des quatre coins résistèrent, mais rien n'aurait pu contenir l'échauffourée qui se disputait au nord.

Vent du Nord essaya en premier. Wakboth le jeta de côté d'une seule main. Puis Humakt tenta sa chance, mais Wakboth saisit le Dieu de l'Épée à deux mains et le sectionna en deux d'un coup de dents avant d'en rejeter les fragments. Cette blessure aurait tué n'importe quelle personne à la moindre puissance et Humakt lui-même fut incapable de continuer à combattre ce jour-là.

Orlanth ne put se dominer plus longtemps. Il bondit dans la faille afin d'affronter Wakboth. Quand le monstre lança ses bras pour l'attraper, Orlanth para de ses armes et propulsa les débris tournoyants dans les airs et dans la multitude. Quand Wakboth essaya de mordre, Orlanth emplit chacune des gueules de vents froids et mordants. Les tentacules de Wakboth encerclèrent le chef des dieux, mais l'armure de celui-ci réduisit les premiers en lambeaux. Cependant, lorsqu'Orlanth chercha à le détruire, Wakboth évita l'attaque et, d'un seul coup de poignard, coupa Orlanth en quarante-huit morceaux. Tout dieu inférieur aurait succombé, mais Orlanth trouva la force de quitter l'endroit, quoiqu'à grand peine.

Il avait prévenu sa tribu que, si un tel événement survenait, celle-ci devrait se sauver. Ses gens étaient prêts et ils emmenèrent leurs enfants et leurs biens les plus précieux avec eux. Ils franchirent la porte sud puis empruntèrent des chemins secrets connus d'eux seuls. Un dragon s'y trouvait. Etoile du Pôle leur prêta main forte.

Les dieux du Chaos pillèrent le fort divin à la recherche de trésors à souiller. Ils ne trouvèrent point assez de richesses pour satisfaire leur avidité et leur rage, aussi certains d'entre eux se retournèrent contre leurs propres compagnons. Puis Wakboth, furieux à l'idée qu'ils avaient laissé les dieux s'échapper, en punit quelques-uns de ses compagnons. Ces derniers se rebellèrent, si bien que tous les dieux du chaos prirent part au conflit. Leur combat fut si acharné qu'ils abattirent les bâtiments du fort, puis ses murs, puis la montagne sur laquelle le Campement d'Umath était bâti. L'explosion fut celle d'un million d'avalanches s'affaissant les unes sur les autres. Sa puissance fut telle que l'éminence fut complètement concassée en poussière. Les dieux des tempêtes en fuite soufflèrent sur la poudre, la répartissant sur toute la surface du monde. Un voile de ténèbres granuleuses tel qu'on n'en avait jamais vu recouvrit ce dernier.

Lorsqu'ils eurent détruit le centre du monde, Wakboth et son armée se dispersèrent. Chacun partit anéantir et corrompre ce qu'il lui prenait de flétrir. C'est ainsi que le monde tout entier fut pollué et que la vie le quitta peu à peu.

Avant que tout ne fut perdu, Orlanth rassembla son conseil. Ils débattirent de l'attitude à adopter. Orlanth déclara qu'il se savait responsable de la situation présente, car c'était lui qui avait créé les entités dont ces monstres provenaient. En conséquence, il lui incombait de corriger les erreurs qu'il avait commises.

Orlanth jura de s'atteler à la tâche qui consistait à trouver un remède, quel qu'il fût, à même de guérir le monde. Peu importait que l'antidote se trouva dans le royaume des morts ou au-delà, dans des territoires encore inconnus. Il s'engagea à faire tout ce qu'il faudrait pour sauver le monde qu'il aimait. Il demanda ses armes et se prépara au départ.

Ainsi commença la Quête des Porteurs de Lumière.

ORLANTH PREND LES ARMES

Un jour, sur la Colline de la Victoire, Orlanth rencontra les Vingkotiens lors d'une Fête du Patrimoine. Là, il examina ses objets personnels et ceux de sa tribu, ainsi qu'il avait été fait au Long Foyer.

Cependant, le banquet s'avéra misérable. Tout d'abord, sa femme était absente. Comme toujours, cela le perturba, car le siège qui ornait son côté resta inoccupé ; il s'adressait à un espace vide la moitié du temps. De même d'autres membres de sa maisonnée ne faisaient point acte de présence, si bien que la bière parut plate, l'âtre dénué de chaleur et les vivres aussi insipides que du porridge froid. En outre, la fête souffrit d'interruptions. Lorsqu'une personne était mandée afin d'admirer ou présenter un outil, elle se voyait rappeler en d'autres lieux pour y combattre ou exercer d'autres tâches. Souvent, elle ne revenait point.

Finalement, Orlanth perdit son sang froid.

"Que se passe-t-il donc ? s'exclama-t-il. Je ne m'étais point senti si colère depuis l'enlèvement d'Ernalda. Où donc est le respect qui m'est dû en ce jour ?

- Au sein du Grand Ordre, Noble Seigneur, répondirent-ils.

- Et où donc se trouve ce Grand Ordre ?" exigea-t-il de savoir. Tous s'accordèrent pour dire qu'il avait disparu, car le dieu qui le représentait avait été emporté par les ténèbres.

Orlanth fut si déprimé qu'il conçut la Mauvaise Pluie. Lorsque les nuages forment une masse noire et s'enfoncent vers le sol sans déverser d'ondée, des monstres peuvent en sortir. C'est ce qui se passa et Orlanth dut quitter sa chaise pour refouler Sale Pluie.

"Le monde s'effondre, dit-il ensuite, lorsqu'un repas ne peut procurer de paix à son chef. Je vais partir restaurer ce Grand Ordre." Il pria le Dieu Erudit de venir le trouver et lui demanda ce que figurait le Grand Ordre.

"C'est un miroir de feu, répondit Lhankor Mhy. Il ne convient point à tout le monde. Il consume certains et glace les os des autres."

Orlanth lui demanda où le trouver.

"Par-delà le bout du monde, dit le Dieu Erudit. Moi-même, j'en ignore le chemin.

- Alors je le trouverai, déclara Orlanth, et je reviendrai en possession du Grand Ordre afin que nous puissions jouir d'un repas décent."

Puis Heler para Orlanth de tous ses atours de guerre. Il commença par lacer une paire de jambières qu'il serra fortement à l'aide de lanières en cuir de chien. Il passa une chemise de la plus belle étoffe par-dessus les larges épaules de son seigneur. Celle-ci était dépourvue de manches pour que les fières cicatrices du dieu ressortissent. Il la recouvrit d'un épais corset rouge et vert, garni de manches celui-ci. Par-dessus la tête d'Orlanth, il glissa la formidable cotte de mailles que l'on nomme Repousselance. L'armure atteignait les genoux, et ses souplesse et qualités étaient telles qu'elle ne produisait aucun bruit lorsque le dieu marchait. Ensuite, Heler agrémenta la taille de son seigneur d'une épaisse ceinture sertie de symboles magiques, à laquelle pendait l'épée appelée Humakt. Au flanc droit d'Orlanth se trouvait Barbeester, sa fidèle hache. Celui-ci drapa ses longs cheveux à la façon d'un coussin et les maintint en place à l'aide d'un ruban que sa femme lui avait offert. Il revêtit une coiffe rigide et ornée de runes, puis Heler lui plaça sur la tête le superbe heaume nommé Epargne Moi, qui était l'œuvre d'un seigneur nain. Heler lui mit le bouclier d'Arran dans la main gauche, puis la paire de javelines rapides appelées Eclair, ainsi que la solide lance Coup de Tonnerre,

dans la main droite. Alors il fit mander le char du dieu, conduit par les coursiers Crise et Rage, ainsi que son auge Mastakos. Orlanth grimpa à bord et, devant son clan, nomma un chef pour le remplacer le temps de son absence.

"Si vous jurez de me soutenir et de vous souvenir de moi, dit-il, ainsi que de réagir de façon appropriée lorsque le moment viendra, alors rien ne pourra jamais nous séparer, car nos destinées seront liées l'une à l'autre quoi que nous fassions." Son peuple jura donc de le soutenir et de se souvenir de lui. Les différents membres du clan formèrent alors le Cercle Eternel en leur sein et répartirent des hommes en armes tout autour de lui afin de le défendre. Ainsi, s'il avait besoin d'eux, ils pourraient aider leur seigneur.

"C'est armé de ces objets et de ma Vertu que je retrouverai le Grand Ordre", déclara Dieu. Et là-dessus, il quitta la Colline d'Orlanth Victorieux pour entreprendre sa quête.

L'HISTOIRE DES INVOCATIONS DU MAL

Voici la version la plus ancienne que nous ayons pu trouver de cette histoire.

Après avoir assujetti le soleil, les eaux, les ténèbres et les dieux des tempêtes rebelles, Orlanth et son conseil gouvernèrent le monde dans la paix. Puis une nouvelle tribu provenant du nord apparut. L'avidité et la voracité de ses membres étaient telles qu'ils mangeaient la poussière même qu'ils foulaient. Des émissaires furent envoyés au-devant des nouveaux venus, mais ceux-ci faisaient montre d'une telle barbarie qu'ils ignoraient les conventions de la paix ; ils tuèrent tous les messagers. Lorsqu'un grand nombre de leurs parents eut été assassiné par les envahisseurs, les conseillers débattirent et choisirent d'entrer en guerre contre l'ennemi.

Une fois cette décision prise, Orlanth se retira sur le champ du guerrier. Là, il organisa sa compagnie militaire et tint conseil auprès de ses chefs. Et c'est ainsi qu'Heler arma Orlanth en lui passant ses atours de guerre. Le dieu mit sa formidable cotte de mailles, et recouvrit sa tête de son superbe heaume. Heler lui plaça alors son épée à la ceinture et son bouclier dans les mains, puis la paire de javelines rapides, et la solide lance de son seigneur. Orlanth grimpa à bord de son char, puis confia à son loyal thane Elmal la tâche de diriger les troupes de sa maisonnée et de veiller sur sa famille jusqu'à son retour. Ses sujets pleurèrent son départ, car ils craignaient que la mort ne fût sur eux en son absence.

Ils jurèrent de le soutenir et de se souvenir de lui, puis formèrent le Cercle Eternel, et répartirent des hommes en armes tout autour de lui afin de le défendre.

La tactique de l'ennemi reposait sur la frustration et l'irritation, si bien qu'il avait systématiquement quitté les lieux lorsqu'Orlanth arrivait pour le combattre. Après de nombreuses tentatives infructueuses, Orlanth se rendit auprès du Dieu Erudit pour lui demander conseil.

Le Dieu Erudit passa la nuit seul, assis, une feuille de cuir lui enveloppant la tête, jusqu'à ce qu'il se souvînt de la façon d'utiliser l'ancien Sort d'Invocation permettant de faire apparaître un ennemi. Ainsi la Tribu des Tempêtes eut-elle une nouvelle fois recours à une Transformation qu'elle venait de créer.

Orlanth et ses compagnons formèrent un cercle afin de contenir leurs ennemis, puis ils firent le signe des tempêtes pour les attaquer. Dans le cercle ils érigèrent une grande silhouette, semblable à celle employée par les fermiers pour effrayer les oiseaux stupides. Ils la composèrent à partir d'arbres et de tout autre élément nécessaire à l'invocation d'un ennemi. Celui-ci grandit de lui-même et revêtit sa propre apparence tandis que les dieux continuaient de chanter, de danser et de battre le tambour. Derrière le cercle attendaient ceux qu'ils aimaient et qui les soutenaient.

Une fois les préparatifs achevés, Orlanth somma l'ennemi d'apparaître au centre du cercle. Celui s'exécuta contre son gré. Et bien qu'il défiât Orlanth et sa tribu avec bravoure, le dieu monstrueux dut révéler sa vraie nature ainsi que ses origines. Ceci fait, il fut tué et brûlé dans le Feu Eternel, comme il sied à tous les Pré-Ténèbres de mourir.

LA QUETE DES PORTEURS DE LUMIERE

Un jour, Orlanth trouva sa mère morte et son père souffrant, enchaîné entre ciel et terre. Il fit vœu de redresser ce tort ignominieux et fit appel à ses compagnons pour l'aider lors de la quête qu'il comptait entreprendre.

Voici le voyage qu'ils effectuèrent. Celui-ci se compose de quatre étapes. La première les mena au bout du monde. La seconde les fit parcourir le Monde Inférieur. La troisième les précipita dans la fosse la plus profonde du Monde Inférieur, là où se dresse le Palais des Morts. Et la dernière les reconduisit jusqu'à l'horizon oriental et au-delà.

LE PERIPLE OCCIDENTAL

Le Voyage sur Terre

L'expédition d'Orlanth commença sur la Colline d'Orlanth Victorieux. Ce lieu était propice, et de nombreux amis vinrent assister à son départ, lui souhaitant bonne fortune, l'accompagnant de leurs prières et espoirs. Orlanth confia la direction de la propriété à Elmal, son fidèle thane, et ils échangèrent leur bouclier en signe d'amitié.

Orlanth fit route vers l'ouest, suivant la piste des morts. Il chevauchait le char de Mastakos. A un moment, Jagrekrian lui tendit une embuscade, et au cours de la lutte qui suivit, le char fut détruit. Le voyage s'en trouva considérablement ralenti.

Un jour, Orlanth rencontra deux voyageurs. Il s'agissait de Lhankor Mhy et d'Issaries, et Orlanth les connaissait bien.

Lhankor Mhy était le fils de deux Dêités Aînées : Acos, l'Edicteur de Lois, et Orénoar, la Maîtresse de Vérité. Lhankor Mhy éprouvait du chagrin car son amante, la Lumière du Savoir, avait été tuée. Il la recherchait donc.

Issaries était le fils de deux autres Dêités Aînées. Son père était Larnste, le Dieu du Changement, et sa mère, Harana Ilor, la Déesse de l'Harmonie. Issaries n'avait nullement peur du noir pour l'avoir déjà affronté, mais il recherchait la

Lumière de la Communication car il pensait qu'elle pourrait guérir le monde blessé. Tous deux s'étaient unis dans leur quête. Ils furent heureux de se joindre à Orlanth afin de poursuivre leurs recherches.

Konagog et Vonagog, épaulés par leurs armées respectives, tentèrent d'embusquer le trio lorsque celui-ci se trouva au sein de la plus sombre des forêts. Mais les défenses du campement d'Issaries les retardèrent. Lhankor Mhy savait qu'il était possible de les neutraliser avec un miroir. Orlanth polit le bouclier d'Elmal et fut le seul dieu à disposer de la bravoure nécessaire pour les affronter. En effet, ceux-ci pouvaient faire tomber vos doigts et autres parties du corps en vous regardant de travers.

Une fois, Orlanth dut choisir entre prendre un raccourci facile et rapide ou aider une armée d'êtres vivants. Cependant, cette armée provenait de la tribu des Ténèbres, le vieil ennemi d'Orlanth. Elle subissait l'assaut des Kajaboori Inférieurs qui incarnaient le nouvel ennemi d'Orlanth. Mais comme la Tribu Ténébreuse était réellement vivante, Orlanth n'eut aucun mal à prendre sa décision. Il mena ses compagnons à Hankarantal, là où les falaises ne peuvent être escaladées. Il invoqua le zéphyr de ces lieux, et bien qu'il ne s'agisse que d'une petite brise, le vent suffit aux trois compagnons unis pour surprendre l'ennemi. Les dieux des tempêtes tuèrent assez de Kajaboori Inférieurs pour les faire fuir et la situation tourna à leur avantage.

L'armée des ténèbres dépendait du commandement de Shankgaro, Seigneur Uz de l'Ouest. Celui-ci n'éprouvait aucune amitié pour Orlanth car ils s'étaient affrontés pour la jouissance des terres d'Ernalda. Mais il remercia Orlanth et promit d'entretenir ses amis de l'aide qu'il lui avait apportée.

Par la suite, Orlanth et les siens rencontrèrent d'autres compagnons. Il s'agissait de Chalana Arroy et de l'Homme de Chair.

Chalana Arroy était la fille de Glorantha, la mère des Dieux Aînés, mais nul ne peut nommer son père. Chalana Arroy avait prodigué ses soins à tout le monde lors de la Guerre des Dieux. Un jour, alors qu'elle se trouvait en compagnie de son fils Arroïn, elle découvrit un dieu qu'elle s'avéra incapable de soigner. Elle n'avait jamais rien connu de pareil, car le dieu était mort et la mort était encore nouvelle en ce temps-là. Chalana Arroy décida alors de faire ce qu'il convenait pour trouver le remède à ce mal. Elle se mit en quête du Souffle de Vie.

Tandis qu'elle discutait avec Arroïn pour savoir comment ils devraient s'y prendre, ils rencontrèrent l'Homme de Chair. Ce mortel avait perdu la raison. Il avait vu périr Grand-Père Mortel, puis Yelm. Pour terminer, il avait eu une vision de la mort du monde entier avant même qu'il n'eût été achevé. Ils ne purent le soigner, lui non plus ; il leur échappa et se sauva. Alors Chalana Arroy décida de rechercher la grande plaie de l'univers à l'origine de tout ceci et se mit à suivre la piste de l'Homme de Chair.

Sans qu'elle le sût, l'Homme de Chair suivait la piste d'Eurmál, le Bouffon. Eurmál s'inscrivait à l'origine de tous les maux. En effet, il avait découvert la Mort avant de la relâcher sur le monde sous de multiples formes. Puisqu'il était responsable de la brisure du monde, Eurmál restait le seul à ne point s'y sentir mal à

l'aise. Comme le cosmos tremblait sur ses fondations primordiales, lui seul comprenait quelle était sa destination. L'Homme de Chair savait cela, aussi suivait-il la piste du Bouffon, car seuls les fous tels que lui pouvaient la discerner.

Orlanth dit qu'il serait heureux d'observer le conseil de Chalana Arroy si elle acceptait de se joindre à leur expédition. Peu lui importait que cela implique de talonner le dément Homme de Chair. Car telle était l'essence de cette époque.

Un jour, la piste les mena à la Ville des Sorciers. Là, ils se fondirent dans la foule afin d'assister à l'exécution d'un monstre criminel que les sorciers avaient attrapé. L'Homme de Chair reconnut Eurmal et implora Orlanth de sauver le pauvre erre. Orlanth accepta. Tous, ils révélèrent leur identité et repoussèrent les bourreaux. Cependant, ils maintinrent Eurmal attaché jusqu'à ce qu'Orlanth lui eût arraché le Serment du Serf qui obligeait Eurmal à obéir au chef.

Orlanth donna l'ordre à Eurmal de les conduire à l'endroit auquel ils voulaient tous se rendre. Eurmal rechigna, plaida l'ignorance, se moqua d'eux, les supplia de ne point l'obliger à faire pareille chose et les menaça de se venger par la suite. Mais lorsqu'Orlanth lui intima de se taire et de leur montrer le chemin le plus sûr, il s'exécuta. C'est ainsi qu'ils parvinrent au littoral marin.

Sur la côte de la mer occidentale, la compagnie fut rejointe par leur dernier membre, Ginna Jar. Celle-ci suggéra de passer une nouvelle sorte de pacte : le Cercle des Porteurs de Lumière. Les sept acceptèrent et prêtèrent serment. Ils étaient maintenant prêts à affronter le reste de leur périple.

Le Voyage sur Mer

Orlanth et ses amis se mirent à réfléchir à la meilleure façon de traverser le misérable océan. Celui-ci mourait et se brisait sous l'emprise des forces du chaos. Orlanth chercha de l'aide ou des conseils, et sa requête fut reçue par Sofala, l'antique Grand-Mère Tortue. Elle avait une dette envers Orlanth et consentit donc à faire de son mieux pour qu'ils puissent traverser les mers sur son dos.

En chemin, ils furent attaqués par un dragon de mer, mais Orlanth le repoussa. Ils furent assaillis par un dieu, mais il partit lorsque Chalana Arroy l'eut soigné. Un banc de petits monstres tenta de les envahir mais il ne put franchir les défenses sacrées du campement d'Issaries. Golod, le Dieu des Poissons, essaya de les submerger, mais Eurmal convainquit le Vieil Homme de la Mer qu'ils étaient parents. Une déesse les agressa, mais Lhankor Mhy savait comment la détourner. Enfin ils atteignirent la terre occidentale de Luathela.

Luathela

La terre occidentale de Luathela est le foyer d'une race de demi-dieux appelés Luatha. Ces enfants de nombreux dieux mineurs sont tous dotés d'étranges facultés magiques. A force de vivre dans la palais de Rausa, leur peau est devenue de couleur mauve aux tons différents.

Les Luatha étaient prévenus de l'arrivée des Porteurs de Lumière. Ils n'aimaient point les étrangers et les maintenaient toujours à l'écart. Lorsqu'Orlanth gagna la rive à pied, ils lui firent face. Orlanth et ses compagnons avaient besoin

d'aide, et soudain ils se rappelèrent qu'ils disposaient du Cercle Eternel des Ving-kotiens. Ils le tracèrent et sept fois sept mille guerriers vingkotiens sortirent d'un profond sommeil ou de leur vie quotidienne pour chevaucher les vents et rejoindre leur seigneur au combat. Poussant un cri semblable au claquement du tonnerre, ils chargèrent les ennemis qui attendaient sur la plage. Avant même la fin de la bataille, une écume rouge et mauve de sang se déversait.

Enfin, les Luatha virent qu'ils ne pouvaient l'emporter et demandèrent à parlementer. Ils souhaitaient se retirer et promirent de ne plus attaquer ni Orlanth, ni son armée, s'il leur était permis de battre en retraite. Orlanth insista pour qu'ils l'escortassent jusqu'à leur chef.

Aklor, fils de Luath et de Jeleka, tenait le commandement des armées luathannes. Il conduisit Orlanth et ses compagnons par-delà leur superbe (quoiqu'ombrageuse) contrée, puis gagna le palais magnifique et vacant de leur dirigeant. Il s'agissait de Rausa, la déesse des Portes Occidentales. Elle détestait Orlanth car il avait tué son père, Yelm, le condamnant à demeurer sous ses propres Portes Occidentales. Rausa était la dernière à avoir vu son père dans le monde des vivants. Sa haine pour Orlanth était telle qu'elle s'était maculée du sang de Yelm pour ne pas oublier de se venger. Chaque fois qu'elle en avait la force, elle prenait les armes et s'élevait sur l'horizon à la recherche d'Orlanth. Elle rêvait de faire connaître le sort de son père à Orlanth et de refermer les Portes Occidentales sur lui. Aujourd'hui, il se tenait enfin devant elle dans son propre palais.

Cependant, elle craignait Orlanth et ce qu'il était capable de lui faire, à elle, mais aussi à son peuple et à son palais, s'il laissait libre cours à tous ses pouvoirs. Elle savait qu'il serait difficile de le tuer même s'il se trouvait seul, et tel n'était point le cas. Il serait difficile de le tuer s'il se présentait sans armes, et tel n'était point le cas. Il serait tout aussi difficile de le tromper, car il s'avérait fort bien conseillé.

Aussi la Princesse Rausa lui demanda-t-elle ce qu'il venait faire en ces lieux, en sa propre demeure. Et Orlanth répondit avec simplicité.

"Je désire poursuivre mon voyage par-delà votre résidence, dit-il, puis passer les Portes Occidentales et les voir se refermer derrière moi."

La déesse fut saisie d'une telle joie à l'idée que son souhait allait se réaliser qu'elle ne lui demanda ni ce qu'il allait faire en un tel lieu, ni ce qu'il avait en tête, ni quel but il comptait remplir. Elle perçut la prime de passage vers le Monde Inférieur et ordonna aux gardiens des portes, Vamth et Rhylor, d'exercer leur force pour ouvrir les grands battants et les verrouiller une fois les voyageurs passés.

DANS LE MONDE INFÉRIEUR

La Longue Descente

Les portes se refermèrent en claquant derrière eux, mais les dieux n'en furent point pour autant privés de vision. De fait, un chemin se dessinait devant eux. Il était éclairé par le sang de Yelm qui le constituait. Leur route ne fut point aisée. Ils se trouvaient toujours à proximité des portes lorsque Canis Chaos leur livra leur première bataille, mais ils n'eurent aucun mal à écarter cette attaque.

Ils finirent par atteindre le Portail de Kaldar. Eurmal déclara qu'il leur fallait le franchir, mais les deux gardiens qui en interdisaient l'accès refusèrent de les laisser passer. Il s'agissait de Kaldar et de Sinjota. Néanmoins, Orlanth défia Kaldar en duel et l'emporta tandis qu'Eurmal séduisait Sinjota pour détourner son attention. Le reste des compagnons en profita pour se faufiler au-delà des portes.

Longtemps ils suivirent le Chemin du Silence, accompagnés des nouveaux morts. Lhankor Mhy savait où il leur faudrait quitter cette voie, car ce secret concernait l'Arbre Aîné.

Sur le Fleuve des Epées, Issaries négocia avec Jeset le Passeur afin de déterminer le prix que les vivants devraient payer pour traverser les eaux.

Chacun des compagnons gardait un secret touchant à un endroit particulier et à la façon d'y accomplir certaine chose. Ils auraient échoué s'il n'avaient point partagé ces secrets. D'ailleurs, ils connurent tous quelques moments d'échec, leurs aptitudes les plus aigües et les plus imposantes se révélant parfois inefficaces. Ils parcoururent des lieux fort reculés et fort profonds et trouvèrent même le chemin menant au Château d'Obsidienne. Là, l'Unique Ancien les traita en invités avant de les trahir.

Issaries pouvait trouver n'importe quel chemin et n'importe quel endroit. Il pouvait dresser un campement qui les protégeait dans l'obscurité. Il mettait à profit sa disposition particulière lorsqu'il leur fallait négocier, tempérer une situation ou trouver quelque compromis. Pourtant, il découvrit quelqu'un qui refusa de l'écouter, si bien qu'il en perdit ses moyens et que les membres de la compagnie se retrouvèrent séparés les uns des autres.

Orlanth était un grand guerrier. Lui et ses compagnons repoussèrent de nombreux ennemis et en écrasèrent d'autres, soit en combat singulier, soit lors de batailles rangées. Lui aussi connut l'échec. Il fut blessé et perdit certains de ses instruments les plus précieux. Mais ses véritables revers furent tout autres. Sa déconvenue la plus importante fut celle de son commandement, car Eurmal le trahit dans le Château d'Obsidienne et les lois de l'hospitalité furent bafouées, de sorte que ses compagnons l'abandonnèrent.

Chalana Arroy pouvait soigner tout ce qu'elle rencontrait. C'est ainsi qu'elle les sauva tous car la compassion est des plus recherchée aux enfers. Lorsqu'Ungoron le Supérieur apparut, il les épargna tous par égard pour elle. Pourtant, elle rencontra un démon pour qui la compassion ne signifiait rien et qui ne pouvait donc être soigné. Il traita la déesse avec ignominie et la fit tant souffrir qu'elle fut incapable de se soigner elle-même.

Lhankor Mhy détenait un grand savoir qui s'avérait toujours utile lorsqu'il s'agissait de trouver des informations. Il réfléchissait avec promptitude et pouvait percevoir de nouveaux éléments en faisant preuve de déduction. Quand ils durent quitter le Chemin des Morts, ce fut Lhankor Mhy qui expliqua à quel endroit cela devait se faire. Mais il surprit une chose qu'il ne pouvait savoir et cela provoqua un arrêt momentané de sa faculté de pensée.

L'Homme de Chair fut tué alors qu'il se trouvait dans le Monde Inférieur. Cela ne lui apporta aucun soulagement car il dut poursuivre sa quête, mais seul cette fois. Il fut inexorablement attiré par les Manoirs des Morts.

On ne pouvait en aucun cas se fier à Eurmal, trop enclin à faire le contraire de ce qu'on lui demandait. Pourtant, lorsque tous s'égarèrent, ce fut lui qui les retrouva et les rassembla. C'est pourquoi Orlanth l'épargna malgré sa trahison. Puis Eurmal les mena sur les traces de l'Homme de Chair et ils poursuivirent leur route.

LE MANOIR DES MORTS

Orlanth et Yelm

Enfin, Orlanth et ses compagnons atteignirent le Manoir. Orlanth entendit des rires s'en échapper et s'avança témérairement vers le portier pour lui demander :

"Quel est le maître de ce manoir ?

Qui se réjouit dans les ténèbres ?"

Le portier était le Roi Griffon et il continuait de traîner une aile brisée sur le sol. Il répondit :

"C'est là le rire du Désespoir, notre boisson quotidienne en ce lieu.

Seul l'assassin de Yelm pourrait le trouver joyeux !

Va-t-en ! L'Empereur Qui Pleure n'éprouvera nulle joie à te voir."

Orlanth, cependant, n'était point d'humeur à discuter.

"Ecarte-toi, Griffon-d'Or, ou alors annonce moi.

Je n'ai point parcouru tout ce chemin pour raisonner avec un serviteur

Et je dois t'avertir que je n'éprouverai nulle honte

Si je dois te tuer une seconde fois."

Griffon-d'Or s'écarta donc et Orlanth entra hardiment dans le manoir. L'empereur aveugle posa ses orbites creuses sur Orlanth sans lui souhaiter la bienvenue. Ses 294 juges, qui tous étaient des cadavres en putréfaction, levèrent des yeux vides sur les Porteurs de Lumière. Tous arboraient un visage et des bras dont la chair était rongée par les vers. Des araignées nécrophages sautillaient tout autour d'eux.

Orlanth parcourut le lugubre manoir du regard. Ernalda s'y trouvait, assise, esclave triste et brisée. Assis également, Donandar tenait une harpe cassée. Mahome, étendue sur le sol, se repliait sur elle-même tant elle avait froid, le teint cendré. Flamal était présent, aussi sec que de vieilles feuilles. Humakt également, terne, couvert de rouille et abîmé. De même que Yinkin, assassiné et cloué au mur. Ainsi que tous les Vingkotiens qui avaient trouvé la mort en lui portant secours tout au long de son périple, leurs blessures à vif et continuant de saigner. D'autres encore résidaient en ce lieu, et d'autres, plus nombreux. Il s'agissait là de l'assemblée des dieux.

Orlanth offrit son amitié. Yelm exigea qu'Orlanth répara son crime. Celui-ci réclama que ses mérites fussent reconnus. Yelm requit des preuves. Orlanth garantit le futur. Yelm demanda que le jugement fût rendu par les armes.

Orlanth commença par entonner son chant de Vérité. La mélodie libéra les habitants du manoir qui acceptèrent de l'aider, aussi s'avancèrent-ils et l'armèrent-ils de leur splendeur déguillée.

Orlanth subit l'Epreuve des Armes. Il fut conduit au Portail Verrouillé et y affronta chacun des Gardiens, ces monstres qui retenaient les morts prisonniers.

Ces déités furent les dernières à entrer dans le Manoir des Morts. Orlanth les accompagnait.

Orlanth Garantit le Futur. Il promit que le futur se produirait et qu'il ressemblerait au passé.

"Quel passé ? interrogea Yelm.

- Tous", répondit Orlanth.

Les morts versèrent quelques larmes épaisses et amères à ces mots. En effet, c'est parce que les choses ne peuvent toutes exister en même temps qu'ils se trouvaient en cet endroit.

Orlanth accepta la Nécessité des Preuves. Trois bains brûlants furent préparés et Orlanth s'immergea dans chacun d'eux. Ces bains étaient ceux du Feu, de la Haine et de la Vérité. S'il n'avait trempé dans les Bains de Nélat auparavant, il aurait probablement perdu la vie et été pris d'une folie semblable à celle de son frère dont le nom n'est point parvenu jusqu'à nous. C'est alors que le soutien de tous ceux qui l'aimaient revêtit toute son importance. Et dans le royaume de la Vie, les milliers de mortels qui souffraient des effets chaotiques de la vie s'éveillèrent à l'issue d'un horrible cauchemar et tous prièrent Orlanth que leurs visions ne se réalisassent point. Car sinon, ce dernier eût été détruit. Chalana Arroy n'y pouvait rien.

Lorsqu'Orlanth surgit des bains, toujours en vie, même les aveugles purent constater qu'il avait changé. Ceux qui avaient gardé le silence poussèrent des cris de joie.

Yelm fit sa Déclaration de Reconnaissance des Mérites, admettant par là-même qu'Orlanth et ce qu'il représentait étaient vraiment dignes d'occuper leur place dans l'univers, qu'Orlanth était le Haut Roi des dieux et que la haine qui opposait l'Empereur au Haut Roi serait soignée et guérie dans l'avenir, quel que celui-ci pût être.

Yelm exigea Réparation. Orlanth lui rendit hommage et reconnut la puissance et la majesté de l'essence et des conceptions de Yelm, pourvu qu'elles ne viennent point interférer avec les siennes propres. L'Empereur s'estima satisfait.

Alors Orlanth fit sa demande d'amitié. Yelm se montra récalcitrant à cette idée, car elle ne s'avérait d'aucune utilité pour la bonne marche du monde. Finalement, après que Lodril, Denrada, Chalana Arroy et bien d'autres encore eurent longuement plaidé en faveur d'Orlanth, Yelm accepta. Par la suite, les choses furent plus faciles, car si leur amitié n'était pas essentielle au monde, elle ne pouvait qu'améliorer la situation.

Le Rituel du Filet

Lorsque les dieux parlaient, il s'en suivait des changements dans le monde. Lorsque les dieux discutèrent entre eux pour la première fois, il en résulta quelque chose de nouveau : la déesse Arachné Solara. On ignore tout d'elle au cours de la période précédant le moment où les dieux s'adressèrent les uns aux autres, mais elle prit une grande importance par la suite, car elle maintint le dialogue entre les déités.

Quand Orlanth et Yelm se furent mis d'accord, Arachné Solara déclara que tous ceux qui se trouvaient là devaient faire de même. Si tel était le cas, expliqua-t-elle, ils pourraient créer ce nouveau futur dont Orlanth avait parlé. Dans le cas contraire, ils ne pourraient rien lorsque Wakboth viendrait les surprendre en ces lieux. Tous eurent peur de voir ce dernier et se mirent donc d'accord. Il prononcèrent le serment qu'Arachné Solara leur fit prêter.

On nomme cet accord divin le Compromis Cosmique. Toutes les déités acceptèrent de partager le monde avec les autres, et avec toutes les expériences qu'elles avaient déjà eues. Nul ne fut autorisé à éviter ce qu'il n'aimait point, si bien que tous les dieux acceptèrent de répartir leur temps entre la Vie et la Mort. De plus, ils consentirent à ne pas intervenir de façon active dans le royaume des autres en dehors des procédés qu'ils avaient déjà utilisés. Ils ne modifieraient point le monde de façon individuelle ou consciente. D'ailleurs, ils n'y prêteraient même pas attention, à moins qu'il ne leur fût demandé de le faire.

Sur ces rapports que soutenaient des promesses, Arachné Solara tissa une grande toile magique dont la texture figurait celle de choses qui n'existaient plus. Puis elle donna le filet à tous les dieux afin qu'ils le tiennent tendu entre eux, de sorte qu'ils puissent attraper et emballer toute entité qui surgirait en leur sein.

Ce fut le Diable qui survint. Lorsqu'il eut tué tous les êtres du monde du milieu, Wakboth se mêla aux dieux. Alors ceux-ci jetèrent le grand filet sur Wakboth et le resserrèrent à la façon des chasseurs lorsqu'ils capturent le puissant ours des cavernes. Ils serrèrent tant que le Diable ne put rien faire. Arachné Solara bondit sur le dieu, animée par la vengeance et une force issue de l'exaspération. Elle était d'une splendeur mythique. Elle enveloppa le dieu du chaos de ses jambes et de sa toile, puis aspira la substance du Diable par tous ses orifices et s'en emplit. La coquille vide fut réduite en poussière et chaque déité présente s'empara d'un petit lambeau afin de se remémorer son serment.

Puis la déesse prit son filet et s'en revêtit pour dissimuler la naissance de son enfant. Celui-ci porte le nom d'"Engagement des Dieux" et toute existence jura sur lui de respecter les accords conclus. Ce serment n'est autre que le monde recréé, si bien que toute déité reniant sa promesse menace le monde tout entier.

LE RETOUR

Ceci fait, Orlanth fut entouré par sa famille, ses compagnons et ses admirateurs. Ils formèrent une procession triomphante lorsqu'ils sortirent du Monde Inférieur pour gagner les Portes Orientales. Yelm et ses compagnons ouvraient la marche, dégageant la voie et annonçant les bonnes nouvelles à tous ceux qu'ils rencontraient.

Ils se réunirent à nouveau devant les Portes Orientales que Mostal réparait. Le grand char du soleil fut apprêté et Yelm monta à bord.

Arachné Solara se glissa dans une faille étroite et se tint au bord de la création. Devant elle, les fragments épars du monde dérivait et se muaient en chaos. Alors elle déploya son vaste filet, attrapant tous les débris du monde et les attirant à elle, comme dans un filet à provisions. Puis elle révéla son enfant, Temps, et l'envoya, lui et ses 294 serviteurs, dans le monde.

Les Portes de l'Aube furent abattues. Les fantomatiques dieux du Temps disparaissaient déjà dans le futur. Unis et en parfaite harmonie, les grands dieux occupèrent la sphère du monde qui leur revenait : Yelm fit son ascension dans le Ciel, Orlanth remplit les Aïrs, Ernalda envahit la Terre, Magasta transforma l'Océan et Subere revivifia le Monde Inférieur. Lorsqu'Orlanth et Ernalda posèrent de nouveau les yeux l'un sur l'autre, frais et pleins de vie qu'ils étaient redevenus, ils s'étreignirent comme les immortels peuvent s'étreindre. Alors naquit Voria, la Déesse du Printemps.

Et c'est ainsi qu'Orlanth et les Porteurs de Lumière ramenèrent la douceur et le miracle de la Vie au monde.

LE ROI HEORT

Voici une histoire qui date des temps anciens, bien avant que le soleil ne se soit arrêté dans le ciel, bien avant qu'il ne se soit jamais levé. Une histoire qui date de l'époque de l'Âge des Ténèbres.

En ce temps-là, notre peuple était dirigé par Vingkot des On Jorri, le fils d'Orlanth et de Janerra Solitaire. Vingkot l'Edicteur de Lois était un grand guerrier. Il sauva son peuple des hommes sombres et des hommes des glaces, et mérita son titre de Roi. Après cette nomination, ses sujets furent appelés les Vingkotiens.

Le Roi Vingkot avait dix enfants. Tous devinrent célèbres, si bien que la tribu survécut aux tumultes des Grandes Ténèbres. Mais l'Obscurité engendra les Pré-Ténèbres et Orlanth décida d'entreprendre la Quête des Porteurs de Lumière afin de préserver le monde. Il prononça les Vraies Invocations et les autres Porteurs de Lumière vinrent à lui.

Avant de quitter sa demeure, Dieu convoqua ses rois, ses héros et ses prêtres. Il leur donna pour instruction de protéger le terrain sacré qu'il délaissait. Il leur fit des dons sacrés et ils lui offrirent des objets magiques. Puis les Vingkotiens s'encouragèrent afin d'avoir la force d'affronter les terreurs des Pré-Ténèbres. Ils conqurent le Cercle Eternel et jurèrent fidélité à Elmal. Ainsi prirent naissance les Grandes Ténèbres, alors que nous luttons contre les Pré-Ténèbres.

Hengall était le deuxième fils du Roi Vingkot. Sa mère était la Femme d'Été. Pourtant il naquit en cette heure de la nuit où la Tête du Dragon est occultée par le Gorp Céleste. A sa naissance, la troisième Mère lui donna une étoile en guise de coeur. Hengall fut empoisonné par un breuvage qui lui fit atteindre une taille gigantesque. Au bout d'un jour de croissance, il était plus grand qu'une maison collective. Le désespoir l'envahit. Il savait qu'il ne pourrait se nourrir qu'en affaissant ses semblables, aussi partit seul combattre les Pré-Ténèbres.

Six générations durant, les Vingkotiens, pas plus que leurs alliés, n'eurent de ses nouvelles. Ce fut l'ère des Guerres du Chaos, celles-ci se disputant dans les glaces et les ténèbres. L'ennemi pouvait changer de forme ainsi que celle du monde l'entourant. Le monde tout entier s'effilait, si bien que les lois de Vingkot elles-mêmes ne parvenaient plus à empêcher les hommes d'attaquer leurs frères,

ni à les faire respecter les droits de leurs voisins. La maladie dont le monde souffrait toucha même la dernière lignée de Vingkot, de sorte que les deux Rois Cachés changèrent de forme pour survivre.

L'un des hommes qui aidèrent le Roi Caché s'appelait Héort le Prompt. C'était le fils de Darndrev le Cornu, lui-même fils de Darntor, lequel trouva la mort en défendant son roi, lui-même fils de Parntor le Prompt, qui fonda le Clan du Daim, lui-même fils du Punisseur, lui-même fils d'Arthtal, lui-même fils de Korl, le quatrième fils de Vingkot. Sa mère était Drenyan, du clan des Alynx, une Vignanne et Femme Rouge.

Quand le monde fut devenu fou et que chaque homme se retrouva seul, Héort s'y rendit. Là, au bout du monde, il rencontra le Deuxième Fils. Celui-ci lui parla de la grande et terrible bataille qu'il avait livrée, puis lui montra ses blessures. Il lui offrit également le secret du Coeur Etoile ainsi que ceux de la Bataille J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu.

Héort se souvint de ce conflit et poursuivit son chemin, par-delà le Deuxième Fils, jusqu'au bout du monde. Là, il affronta le mal de son monde et le vainquit.

Lorsqu'Héort retrouva son peuple, il apprit l'événement à ses compatriotes. Ceux-ci se cachaient pour se dissimuler à la faim des Rois Cachés. Héort triompha des monstres et permit à la population de se réinstaller dans les forts. Elle pouvait y vivre et en sortir pour combattre ses ennemis naturels.

Héort parcourut ensuite le Chemin de la Baguette de la Loi. Il battit Gagarth le Chasseur Sauvage au lieu des Pierres Jarani et en ramena la Baguette de la Loi. Celle-ci l'aida à établir un nouveau code de conduite pour ses semblables et pour tous ceux souhaitant se joindre à lui. Ensuite, ceux qui épousèrent ce règlement reçurent le nom que nous portons aujourd'hui : les Héortiens.

Quand l'un de nous est fait homme, nous suivons tous le chemin d'Héort. Et c'est le chemin d'Orlanth.

LES THEYALANS

Après le premier lever de soleil, le monde vécut de façon harmonieuse. Ceux qui assistèrent à la première Aurore se réjouirent tant du succès de leurs dieux qu'ils se réunirent pour former le Conseil Theyalan. Ce nom leur fut inspiré par Theya, la Déesse de l'Aube. De nombreuses années durant, ils sillonnèrent le monde des mortels pour apporter les nouvelles de leurs dieux aux populations qui continuaient de se cacher.

Au fil des ans, ils découvrirent un grand nombre de peuples. L'un d'eux en particulier prétendait ne pas devoir son amitié à Orlanth ou à ses gens. Les ennuis commencèrent, car ce peuple était aussi ignorant que de la roche morte et aussi indécant que des taureaux tempêtes enivrés. Il traitait les animaux en esclaves et réduisait les personnes en esclavage comme si elles eussent été des animaux. Il portait le nom de Peuple Cheval Nord, ou encore d'Ustrandien. Il voulait diriger

le monde entier et se comporta de façon fort cruelle avec les émissaires et les missionnaires que nous leur avions envoyés.

Cela déplut à Orlanth, si bien que le conseil changea de membres afin d'affronter l'ennemi. Il s'agissait là du Second Conseil et son attitude était fort belliqueuse. Ils entamèrent une guerre implacable et Orlanth finit par leur apporter la victoire lors de la Bataille d'Argentium Thri'ile, 230 années après la première Aurore.

Ensuite, la paix régna de nouveau quelque temps.

LA GUERRE DE GBAJI

Une fois, certains êtres corrompus et mal informés tentèrent de créer un nouveau dieu. Ils commettaient là une grave erreur qui, quelles que soient les circonstances, ne pouvait mener à rien de bon. Car, ce faisant, ils dérogeaient à la loi du Compromis Cosmique.

De nombreux peuples s'attelèrent à ce projet, parmi lesquels se trouvaient des adorateurs d'Orlanth. Le plus important d'entre eux se nommait Lokamayadon. Il revendiquait le titre de Grand Prêtre Suprême d'Orlanth. Il avait succombé au vice qu'un commandement trop élevé peut entraîner et n'était point reconnu par son cercle. Par conséquent, il avait rejoint celui des conspirateurs et désertés ses congénères.

Lokamayadon contribua à éveiller la grande magie qui donna naissance au nouveau dieu. Ce jour-là, le soleil lui-même arrêta sa course céleste. Jusqu'au moment où les filets d'Arachné Solara l'entraînèrent pour lui faire reprendre sa place. La nouvelle déité fut nommée Gbaji, le dieu du chaos brillant.

Gbaji opposa son armée à tous ceux qui tentèrent de le contrecarrer. Lokamayadon, quant à lui, ébranla la résistance que les bons Orlanthi cherchèrent à appliquer. Ainsi furent-ils conquis. Elfes, nains, dragonewts, trolls, tous furent conquis. Tout semblait perdu quand Lokamayadon décida de s'approprier le culte d'Orlanth par le biais de son Vent Nouveau. Il interdit les rites séculaires d'Orlanth. Lorsque les aînés essayaient d'initier quelques nouveaux garçons, ces derniers étaient exterminés. Lokamayadon tâchait de la sorte d'étrangler Orlanth jusqu'à ce que mort s'en suivît.

Ce fut le héros Harmast Pied Nu qui mit fin à cette expérience. Fils d'Hadrinor, de la Tribu de Berenneth, il n'était qu'un simple fermier, un réfugié figurant parmi les premiers garçons qui, au bout d'une génération de silence, reçurent l'initiation. La cérémonie fut conduite par Vargast Deux-Anneaux, puis celui-ci trouva la mort de la main de Lokamayadon lorsqu'Orlanth fût libéré.

Harmast rassembla ses amis et devint le premier humain à avoir jamais tenté d'accomplir la Quête des Porteurs de Lumière. Quoiqu'il ne fût qu'un simple mortel, il n'hésita pas à courir le risque d'une telle entreprise. Il fut le premier à découvrir la façon appropriée d'agencer les mythes, d'y pénétrer et de s'y mouvoir afin d'obtenir un résultat.

Harmast arpena la Quête des Porteurs de Lumière et s'en revint en compagnie d'un héros nommé Arkat le Libérateur. Arkat était l'un des fils d'Humakt.

Celui-ci reconnaissait le lien de parenté qui l'unissait à l'Epée Incassable que portait son fils. Arkat avait été enlevé puis retenu prisonnier des années durant sur une île occidentale. Il entretenait une sinistre inimitié envers Gbaji. Il combattit donc le nouveau dieu avant d'être capturé et emprisonné pendant de longues années dans le Monde Inférieur. Orlanth rétablit son souvenir puis Arkat convoqua son armée. Alors, ensemble, ils délivrèrent la Passe du Dragon. Orlanth fut à nouveau pleinement libre.

Arkat manquait de patience, si bien qu'il trahit tout ce qu'il y avait de sacré chez les Orlanthi. Il trahit également la race humaine et se changea en troll afin de détruire Gbaji. Orlanth n'approuva pas cette conduite, mais Arkat le Traître méprisa le dieu. Prenant Zorak Zoran pour guide, Arkat et les trolls dévastèrent les alliés de Gbaji. Alors Arkat entra à Dorastor et affronta Gbaji au corps à corps. Tous deux disparurent. Puis l'un d'eux sortit de sous les décombres, portant le corps brisé de son adversaire dont certaines parties manquaient, dissimulées.

Peu importe le nom du vainqueur, ils étaient tous deux corrompus, de sorte qu'ils affaiblirent la force vitale de Glorantha. S'il demeura latent pendant de nombreux siècles, nous sommes maintenant à même de comprendre comment le chaos refit surface par la suite.

LES GUERRES DRACONIQUES

Orlanth et les dragons sont ennemis depuis la nuit des temps. Orlanth tua Aroka et Sh'hakarzeel, et bien d'autres dont l'importance s'avéra moindre. Ils avaient, eux-aussi, comploté contre Orlanth et les humains car ces derniers leur avaient dérobé leur ancien monde.

Un jour, Eurmal découvrit une nouvelle manière de trahir son maître. Il trouva un homme simple d'esprit et lui fendit la langue comme on peut fendre la langue d'un oiseau pour qu'il parle. Il incisa également le cerveau de l'homme, de même que son coeur. Ainsi celui-ci put comprendre la langue des dragons.

L'homme, qui répondait au nom de Rostand l'Orateur, apprécia la chose. Les dragonewts, pour aussi effrayants qu'ils soient, s'adressèrent à lui, et il les comprit. Il se fraya un chemin jusqu'à un dragon et, plutôt que de lui servir de repas, il en reçut l'enseignement d'une chanson !

Rostand y prit beaucoup de plaisir, si bien qu'il poussa ses amis et sa famille à essayer de l'imiter. L'opération était assez simple en elle-même et bientôt, tous la reproduisirent sur leurs proches.

Il devint facile pour eux de saisir la langue des dragons et d'apprendre leur magie. Nombre de gens voulurent faire de même et y parvinrent.

Ce fut le prêtre Ormandan le Roux qui s'éleva contre une telle pratique. Que tout le monde fit preuve d'une si grande propension à se lier d'amitié avec les ennemis de leur dieu ne lui plaisait guère. Le peuple n'approuva point sa condamnation et cessa d'assister aux sacrifices rendus à Orlanth. Bien sûr, les esprits de représailles du dieu vinrent assouvir leur vengeance, mais furent bannis par les sorts des amis des dragons.

Orlmandan le Roux eut la malchance de perdre patience, si bien qu'il trouva la mort dans les flammes du Cercle des Dragons. Il en résulta davantage de violence, et après de nombreux combats, les fidèles Orlanthi furent chassés de chez eux.

Obduran Haut Vol fut le premier à se présenter à la fois comme Orlanthi et comme ami des dragons. Il prouva qu'il pouvait concilier les deux tendances sans qu'Orlanth intervînt. Le peuple de la Passe du Dragon en resta perplexe et certains même se remirent à effectuer des sacrifices à l'ancienne, tout en continuant de perpétrer ceux qu'ils dédiaient aux dragons. Cet usage s'étendit partout où les amis des dragons se rendirent. Et ceux qui le suivirent s'avérèrent si nombreux qu'Obduran Haut Vol siégea au conseil supérieur de l'Empire des Amis des Wyrms (EAW). Ceux qui avaient grandi dans la foi draconique s'élevèrent rapidement dans sa hiérarchie, à l'instar d'Ingolf Ami des Dragons.

Si cela déplaisait à la plupart des prêtres orlanthi, les conceptions des penseurs dragons se propagèrent. D'aucuns pensaient que la montée de la présence draconique suffirait à faire apparaître le dieu. Cependant, Orlanth n'eut pas besoin de s'impliquer de façon personnelle. La situation anormale n'empira pas à ce point. En fait, au bout d'un long moment, les lois naturelles du monde engendrèrent l'homme qu'il fallait pour réprimer cet outrage.

Comme le temps passait, les nouvelles générations de dirigeants se firent insolentes et imbuës de leur position. La nature du système en vigueur était telle que les chefs prospéraient aux dépens du reste du monde. Certains d'entre eux ne suivirent point ce schéma évolutionniste mais savourèrent ce qu'il y avait de manipulateur dans le monde. Aussi ces chefs se transformèrent en conquérants lorsqu'ils exigèrent davantage de moyens pour alimenter leurs projets. Ce furent leurs fidèles qui menèrent ces desseins à bien.

Lorsque la foi atteignit Ralios, elle rencontra une grande résistance. C'est de cette contrée que surgit Alakoring Briseur de Dragons. Il chassa tous les traîtres de son pays. Ils revinrent en compagnie de leurs alliés dragonewts, mais Alakoring les détruisit également.

Alakoring poursuivit sa guerre en Aggar et en Holay. Une fois, l'EAW parvint à rester suffisamment à l'écart pour trouver le temps de réveiller Drang, le dragon de la Tempête Adamantine. Il l'envoya à l'encontre d'Alakoring. Pourtant, lorsque les nuées de la bataille se levèrent, ce fut Alakoring qui demeura en vie. C'est depuis lors qu'on lui voue le culte du tueur de dragons.

Alakoring mourut au combat de la main de Tobosta Arcvert, un seigneur elfe issu des Landes des Aînées. Alakoring n'avait jamais rencontré d'elfes, quoiqu'il connût leur existence, si bien qu'il les offensa au moment où ils firent leur offre de paix. Lorsqu'il découvrit que les elfes se sentaient insultés, il se contenta de rire et de leur présenter son épée pour toute excuse. Mais Tobosta n'eut point besoin d'épée. Il se servit lâchement d'une flèche pour tuer Alakoring de loin ; le trait parcourut une distance si élevée qu'elle en paraîtrait inconcevable pour les humains. Puis, à son tour, Tobosta mena ses elfes contre l'EAW.

Même Orlanth ne fut d'aucune utilité au redressement de la situation. Des années durant, il avait averti son peuple d'éviter tout contact, mais ses admone-

stations étaient restées sans réponse. Les Orlanthi payèrent leur insolence la nuit où les dragonewts trahirent l'EAW, tuant et dévorant ses dirigeants.

Ensuite, les dragonewts dépêchèrent des troupes afin de provoquer davantage encore les humains qui les entouraient. Ils y parvinrent, car le peuple haïssait les dragonewts et les wyrms qui les avaient tourmentés pendant de longues et nombreuses années. Une armée d'un million de personnes fut levée et elle jaillit des quatre coins du monde pour marcher sur la Passe du Dragon. Elle fut appelée l'Invincible Horde Dorée.

Alors, le piège des dragons se referma, car ils avaient enfin réuni assez de monde en un seul et même endroit pour effectuer un repas décent. Leurs ailes occultèrent le soleil comme ils fondirent sur les humains ; ils dévorèrent les meilleurs individus de tout Genertela. De fait, ils en consommèrent tant qu'ils s'endormirent pour digérer. Aujourd'hui encore, leur sommeil perdure.

Mais ils se réveilleront très certainement. Et lorsque cela se produira, écoutez donc vos prêtres !

ORLANTH ET LE DIEU MECANIQUE

Aux extrémités ouest du continent vit une race de sorciers qui ne croient pas en la réalité des dieux et des esprits. Régulièrement, ils dépossèdent ces derniers de leur force vitale en recourant à une magie cruelle. Ils nous accusent, nous, de révéler de "faux dieux" quand ils ont aidé Gbaji le Fourbe et Arkat le Traître.

Depuis les temps qui ont précédé et suivi l'Aurore, Orlanth aide ses gens à chasser ce peuple abject et dément hors du monde. Orlanth a toujours fini par l'emporter, sans pour cela gagner à chaque fois.

Lors du second âge, à l'époque où les sorciers étaient gouvernés par l'Empereur Ilotos, ils reçurent le nom d'Apprentis de Dieu ou Erudits de l'Ambigu. Ils tentèrent de réduire tous les peuples en esclavage et de promouvoir le culte de leurs déités contrefaites en lieu et place des vrais dieux. Ils disposaient d'une grande intelligence et possédaient une magie que nul autre ne connaissait. Pourtant, ils demeurèrent incapables, en sept générations, de percevoir et de comprendre les conséquences cachées de leurs actions.

Une fois, ils firent preuve d'une très grande intelligence. Les sorciers maléfiques de l'ouest conçurent une parodie du dieu Mostal, le Créateur. Afin de blesser Mostal davantage encore, elle fut assemblée sans respect ni dignité. Si elle accomplissait presque tout ce qu'un vrai dieu est capable de réaliser, elle ne vivait point.

Au début, seul un petit nombre de personnes le révéra. Elles le nommaient *le Zistor* et prétendaient qu'il incarnait une nouvelle source de pouvoir et d'entendement. Les Zistorites prétendaient que leur dieu leur donnait une nouvelle compréhension du monde. Celle-ci leur permettait, lorsqu'ils le souhaitaient, de se tenir à l'écart des réalités de cet univers et de diviser le cosmos en ses diverses composantes. C'est de cette façon qu'ils se bâtirent un nouveau foyer à leur convenance.

La Philosophie Zistori fut taxée d'innovation et demeura une foi non pratiquée durant de longues années jusqu'à ce qu'Inolzi l'Instruit conçut le premier tire-bouchon à eau, le calculateur astronomique (basé sur des engrenages) et des ciseaux. Ces objets firent partie intégrante de la philosophie zistori et figurèrent les symboles du culte aidant à comprendre le fonctionnement de la foi zistori aux nouveaux venus.

Dalarok Voilerouge, célèbre capitaine marchand de Slontos, devint le convertisseur le plus renommé de la foi zistori. Ses équipages, ses esclaves et ses admirateurs épousèrent tous cette dernière. En outre, le succès dont ils faisaient preuve encouragea de nombreux autres à les imiter. Bientôt, ils furent des milliers dans tout Maniria à adopter le zistorisme, s'évertuant à se fondre dans ce système.

La pensée pernicieuse ne prit point racine dans les Terres des Ombres où les anciens dieux et leurs admirateurs se nourrissaient chaque jour, imperméables à de telles idées. Bien souvent, le peuple de Kethaela avait repoussé les tentatives d'invasion de leurs vieux ennemis les Slontosiens. C'est pourquoi Dalarok Voilerouge souhaite que tous tombent malades.

Cependant, raison et trahison existent partout où vivent les hommes, si bien que l'Unique Ancien ne put empêcher l'enracinement de la foi zistori. Alors, certains des "Nouveaux Savaient" débarquèrent et se mêlèrent aux cités de Kethaela pour y construire des cellules de croyants.

Un jour, Zistor le Destructeur fit son apparition afin d'aider à la conquête d'Esrolia. Ce monstre énorme, constitué de métal brillant et de fils de fer, n'eut aucun mal à abattre les murs des cités.

À l'autre bout de Maniria, les Zistorites se réjouissaient de voir leur rêve devenir réalité. Cela leur plut.

Lorsqu'ils se réveillèrent, nombre d'entre eux gagnèrent l'île appelée Cité Mécanique. Là, ils établirent un cloaque de dépravation inhumaine aussi abject qu'immonde. Tous les habitants de la Cité Mécanique s'efforçaient de devenir une pièce irréprochable de la machine, ou encore de la perfectionner. Ainsi Zistor prit-il de la substance. Et pendant ce temps, ceux qui désiraient connaître des rêves de victoire se firent plus nombreux et embrassèrent la foi avec ferveur.

Zistor avait un frère maléfique du nom de Gorings Chantepleure. Celui-ci tordit Bingista, ainsi qu'un autre dont nous avons oublié le souvenir, puis en fit de la nourriture pour Zistor. Deux années durant, la Passe du Dragon fut privée de tout vent, jusqu'à ce qu'un accord de paix fût obtenu.

Dans l'intervalle, Zistor avait atteint une taille immense car, d'un bout à l'autre des Mers Intérieures qui entourent l'Océan sans fond de l'Eternel Retour, des gens de tout bord pensaient à lui, rêvaient de lui et faisaient tout leur possible pour en faire partie intégrante.

Si bien que quelque part, à un moment donné, la foi mécanique de Zistor en fit un dieu.

Lorsque tel fut le cas, Orlanth ne put intervenir. En effet, vous n'êtes pas sans savoir que tous les dieux et déesses de Glorantha étaient liés par les promesses concédées lors du Compromis Cosmique. Aucun d'eux n'est autorisé à

outrepasser son essence naturelle à une exception près : lorsque l'univers subit la menace de sa destruction imminente.

Et, d'une façon ou d'une autre, Zistor et ses frères provoquèrent une réaction comparable de la part de la Nature même. Les forces anciennes, jusque là maîtrisées par la magie des Erudits de l'Ambigu, furent incapables de contenir davantage les puissances qui, par ignorance ou dessein, avaient été retenues prisonnières, déformées et amoindries.

Les combats livrés dans les Terres des Ombres durèrent si longtemps qu'une armée de femmes les rejoignit avec pour objectif de tenter d'y mettre un terme. Toutes désespéraient de jamais trouver un homme sur leurs territoires dépeuplés. Unies avec leur déesse, elles entrevirent une nouvelle solution : étouffer l'île sous une foison de plantes surnaturelles. Mais le Peuple Mécanique tua chaque plante qui poussa sur son île. Puis il brûla la végétation assassinée et une fumée empoisonnée s'en dégaugea. Alors il fit appel au vent afin que les cendres soient rejetées sur les terres de la déesse.

Les ennemis de la Cité Mécanique, qui bénéficiaient à présent du soutien de leurs dieux, levèrent de grandes armées et firent route pour détruire les belligérants. Zistor le valeureux prit la tête de son armée pour organiser la résistance. Finalement, Orlanth fit chuter Zistor et Mostal n'eut aucun mal à le démonter. Puis Orlanth libéra Bingista et Chalana Arroy délivra l'autre prisonnier. Zistor tenta de se défendre car il était censé réagir à la façon des êtres vivants. Le grincement de douleur qu'il poussa au moment de sa mort affecta tous ceux qui l'entendirent.

On raconte que l'Empereur Ilotos haussa les épaules et déclara que Zistor avait représenté une expérience intéressante avant de s'en retourner dîner. Néanmoins, cette nuit-là, d'un bout à l'autre des océans, plusieurs milliers de rêveurs se virent brutalement priver de leurs plaisirs zistori. Et, aussi longtemps qu'ils vécurent, ils ne connurent jamais plus de sommeil de nuit paisible.

Dans les Terres des Ombres, ce furent Harstagar Etalon, Vandana la Vierge et Régal Varnol qui mirent fin à la guerre. Ils devaient plus tard devenir les ennemis des nains. Ils libérèrent Esrolia et pillèrent Slontos au nom de l'Unique Ancien et de leur reine avant que l'île ne coula.

Alors, dans toutes les contrées orlanti, les gens respirèrent avec plus de facilité et dormirent avec plus de tranquillité. Ce fut l'année où le Typhon Sans Vent dévasta les Terres Occidentales qui avaient donné naissance aux sorciers.

ORLANTH ET LA DEESSE ROUGE

C'est le dieu Orlanth qui est à l'origine du Grand Compromis et qui veilla à son adoption. Son observance de l'accord a toujours été sans tache, contrairement à Yelm et aux autres déités fautives qui ont permis l'intrusion de Gbaji, l'engance du diable, dans Glorantha.

Depuis cette première faiblesse cruciale qui vit l'avènement de Gbaji et de son espèce, de nombreux conflits impliquant le mal ont éclaté. Et chaque fois, Or-

lanth, son conseil, ses parents et sa tribu se sont avérés les plus fervents artisans de la résistance au chaos et de sa destruction. Les disciples d'Orlanth, dans leur droiture, leur désir de justice et d'anéantir le chaos, ont toujours été les plus ardens défenseurs du monde. Ainsi, lorsque le cosmos est menacé, les vents se lèvent-ils et Orlanth est le premier dieu à aller voir de quoi il retourne.

La naissance d'un nouveau dieu ou d'un nouveau démon est toujours très attractive, si bien qu'Orlanth se trouvait sur les lieux lorsque Gbaji vit le jour, lorsque Zistor fut créé et lorsque la Déesse Rouge tricha pour se faire accepter.

La Déesse Rouge s'était élevée de presque rien : un petit esprit sans importance parmi tant d'autres, à la recherche de puissance. Elle reçut l'aide de sorciers et d'un prêtre de Gbaji, puis elle prit possession d'une jeune fille innocente pour accéder à la vie. Lorsque les prêtres orlanthi la virent en songe, ils lui donnèrent le nom de Shepelkirt, ou encore Sang Vénéneux.

Shepelkirt s'acquit des fidèles, ainsi qu'un pays. Ses ennemis principaux n'étaient ni Orlanth ni sa tribu, pourtant elle courtisa ceux qui vouaient de l'hostilité à ce dernier et avaient laissé Gbaji gagner le monde. Une fois, ses ennemis la poursuivirent et elle quitta le monde normal pour se réfugier dans celui des dieux. Elle s'égara pendant de nombreuses années dans ces royaumes divins. Gbaji la séduisit alors et lui offrit de grands et terribles pouvoirs magiques en échange de sa loyauté. Elle les ramena dans le monde, et comme ils étaient nouveaux, ils lui procurèrent de grandes victoires. C'est ainsi que la Chauve-Souris Pourpre, les soldats de pierre et la Vague Ecarlate lui rapportèrent des triomphes rapides. De nos jours, nous savons tous que ces monstres sont issus du royaume de la lune. Grâce à eux, elle put affirmer sa puissance. Au fil des ans, elle se fit des alliés par la conquête, la coalition ou la séduction, et établit son Empire Lunaire. Celui-ci prit le nom d'"Empire Lunar".

Cependant, elle ne représenta jamais une menace pour le cosmos. N'étant pas une déité elle-même, aucun dieu vivant ne pouvait agir contre elle même si elle usait de pouvoirs chaotiques et avait embrassé les conceptions de Gbaji. Orlanth hurla de rage devant cet acte maléfique.

Un jour, la Déesse Rouge poussa Vyran, la reine de Château Bleu, à la colère. Les deux femmes se disputèrent et Vyran envoya trois de ses serviteurs aux pieds agiles venger les blessures de son amant. Tous trois furent tués et rendus infirmes de façon à ce qu'ils ne puissent jamais plus marcher. Puis deux femmes habillées de rouge et un homme paré de pourpre furent capturés comme ils tentaient d'introduire des vers de vase dans le château. Ils furent exécutés. Alors survinrent le Seigneur de Guerre Ecarlate et ses compagnons. Ceux-ci désiraient assouvir leur vengeance et par cet acte héroïque, impressionner l'Impératrice Lune Rouge. Ce jour-là, Alakoring Briseur de Dragons soupait au Château Bleu. Il déclara : "Si je pouvais combattre cet homme moi-même, je serais si fougueux que mon épée sortirait toute seule de son fourreau." L'arme se souleva alors, glissant hors du fourreau sans un bruit et tous comprirent que le Grand Compromis avait été brisé de quelque façon. Alakoring donna la mort au premier des Seigneurs de Guerre Ecarlates, engageant ainsi la Bataille de Château Bleu.

La Bataille de Château Bleu fut livrée dans le but de savoir si l'Impératrice Lune Rouge était une déité. Si elle s'avérait incapable de subir l'examen rigoureux de l'assemblée des dieux du Grand Compromis, alors sa véritable nature monstrueuse serait révélée et ils la détruiraient de concert. Orlanth prit la tête de l'affaire afin d'éprouver l'Impératrice.

Il s'attaqua d'abord à elle par le biais de concours et elle se montra une excellente concurrente. Lorsqu'ils disputèrent le Concours de Musique, elle étonna tout un chacun en battant Orlanth à la harpe, l'instrument avec lequel Yelm avait lutté et perdu ! Lorsqu'il fallut danser, sa Danse des Cycles fut vaincue par Orlanth mais elle fit son retour avant qu'il eût achevé ses cris de victoire. Orlanth proposa donc le Défi Guerrier.

Il fit les préparatifs habituels puis somma son conseil et sa famille de se joindre à la guerre. Ceux-ci amenèrent leurs courageux fidèles, car ils cherchaient l'aventure sur les étendues du monde mythique. Ensemble, ils effectuèrent trois fois le tour du champ de bataille, l'observant, se préparant, se rapprochant. Ils virent l'armée de l'Impératrice Lunar Rouge attaquer Château Bleu et les défenseurs de la place forte encourir le danger de succomber au furieux assaut. Ils atterrirent, arrivant par le nord.

Orlanth et ses gens prirent place au centre, position de commandement, d'honneur et de prestige. Sur leur gauche, le flanc vulnérable, se trouvaient les cousins doux et salés de la Reine Vyran ; ils s'étaient élevés des profondeurs afin de purger le monde de tout chaos. Sur la droite, le flanc périlleux, se tenait l'armée des autres, dont le commandement revenait à Elmal, le thane fidèle.

L'Impératrice Lune Rouge l'emporta, car elle tricha. Elle vainquit, parce qu'elle n'observa point les règles de guerre et de création normales. Ce qui ne pouvait tout bonnement pas exister *exista bel et bien* ! C'est ainsi qu'elle eut un fils composé de nombreux corps ! Qu'une partie de son corps devint un être vivant ! Que son ombre la surpassa elle-même ! Que sa malhonnêteté devint son essence et que son honnêteté la trahit. Elle échappa à tout ce qui astreint une déité normale.

Mais elle n'en sortit point indemne ! Nous savons qu'une de ses mères est restée inconnue des initiés mêmes de la déesse. Et ce fut Orlanth qui priva ce monstre de toute existence !

Néanmoins, l'Impératrice obtint la victoire, et les vagues, qui s'étaient dressées telles les parois d'une falaise dont l'envergure dépasserait celle d'une flèche contournant le lac Oronin, déferlèrent. Le château vacilla l'espace de quelques instants, puis la Déesse Rouge et son entourage partirent en grande pompe, avec force cérémonies.

Et là, aux tréfonds du corps d'Orlanth, béa la plaie qu'elle avait tailladée, et par laquelle elle gagna le monde de l'Ordre. Aujourd'hui, la Déesse Rouge est immortelle, et seul le dernier secret d'Orlanth empêche le monde de sombrer une nouvelle fois dans le chaos.

HISTOIRE COMPOSITE DE LA PASSE DU DRAGON

LE DOCUMENT INTITULÉ *HISTOIRE COMPOSITE DE LA PASSE DU DRAGON* fut extrait des ruines de la Bibliothèque d'Enexandre quelque dix-sept ans plus tôt. Ce vieux texte émiétté constitue la copie de l'original, réalisée, semble-t-il, dans le Scriptorium de Londario. Il s'agit d'un récit de la Guerre des Héros de première main. Aussi fait-il l'objet d'un culte et les conclusions qu'il émet ne se voient-elles jamais remises en question.

Le chapitre "Les Rois Sacrés" s'est vu ajouter à la fin de la partie la plus ancienne du manuscrit. Il tente de faire suite à l'Histoire Composite en partant du règne d'Argrath pour rejoindre l'époque contemporaine de l'auteur. Sur la foi de cette évidence, il a souvent été affirmé que l'Ere de l'Analphabétisme avait pris naissance en 1919, selon le système de datation ST.

L'auteur déclare avoir écrit *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon* en 1640. Celle-ci est censée avoir été composée pour être offerte lors du mariage d'un seigneur dont le nom n'est point mentionné. Le destinataire du document, le Seigneur Varnatol etc., etc., resterait un inconnu s'il ne se trouvait pas nommé deux fois dans le texte : dans l'introduction et, plus tard, à la fin du chapitre traitant des "Herbivores", où il est qualifié de "Coupeur de Bois". Son auteur, Densesros le Scribe, n'est connu que pour ce seul ouvrage. Il semble assez bien connaître les Herbivores.

L'Histoire Composite de la Passe du Dragon représente le récit des premiers temps de la Guerre des Héros le plus décousu que nous possédions. Cela dit, il s'inscrit de lui-même en tant que document composite. Nous pouvons de plus isoler différentes sources parmi les splendides couleurs de son horizon épique.

La première partie traite de Sabot de Fer et, incidemment, de quelques autres non-humains. Aucune source parallèle ne lui est connue, hormis quelques vagues allusions au Roi Sabot de Fer. Tout ce que nous, humains, savons de ces guerres trolls provient de ce texte.

Le chapitre qui a trait aux Herbivores semble se découper en deux parties. La première renferme des informations obtenues "de l'intérieur". Celles-ci débuent avec les "Origines" pour terminer par "L'Histoire Ulérieure", en passant par "l'Histoire" des premiers temps. Ces renseignements forment l'histoire officielle de cette tribu et devrait être comparée avec le texte plus récent qu'est "Les Chefs des Herbivores", in *Le Livre de Jalk*, dont l'orientation s'avère sensiblement identique.

La deuxième partie concerne les *vendref*. Elle est probablement le fait d'un écrivain vendref, ou tout au moins d'un sympathisant vendref de Tarsh ou de Sartar. Partant, l'hypothèse selon laquelle Densesros était vendref a été avancée.

La section tarshite ne comprend qu'une liste de noms de rois et de dates, agrémentée de bribes folkloriques et historiques. Même le Roi Phargentès, le grand tueur de rois, s'y trouve à peine traité.

Les passages touchant au Roi Sartar se révèlent plus exhaustifs. Le début de son histoire paraît bien plus paisible que ne le laissent entendre les autres versions sanglantes, et son règne fut plutôt porteur de paix pour son pays. Le texte fait montre d'une certaine affection pour le roi ancien.

Les Rois de Sartar proviennent apparemment d'une autre liste de rois. Cette partie se termine par un récit saisissant de la chute de Boldhome, tel qu'il fut relaté par un témoin oculaire ou peut-être même par l'auteur lui-même.

Comparées au reste des matériaux, les 23 années de domination des Gouverneurs Militaires se montrent excessivement détaillées. La tendance du récit est généralement pro-Sartar, mais les renseignements qu'il fournit relèvent surtout des Lunars. Il s'agit probablement de documents lunars ou tarshites. L'auteur devait être fazzurite, car ceux-ci entretenaient des liens d'amitié avec Argrath.

Ensuite, Argrath fait son apparition. Après une brève préparation orchestrée par Kallyr Sourcil d'Etoile, l'héroïne de toutes les femmes, Argrath entre en jeu. Ses premières victoires font l'objet de chroniques, de même que son ascension à la royauté. Il devint Roi de la Passe du Dragon, et était sur le point de devenir Roi de Saird lorsque ce document fut rédigé.

La dernière partie, "Les Rois Sacrés", fait montre d'un grand changement en ce qui concerne le style, les informations et la précision (Voir mes "Conclusions" pour plus de détails). Elle fut écrite bien après le reste de *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon* et fidèlement copiée à sa suite par le scribe anonyme. On estime que la date la plus récente qui y soit mentionnée (1919) représente également celle de la compilation du recueil et de l'Extinction de l'Alphabétisme. Celui-ci avait déjà cessé d'exister partout ailleurs (1843 d'après la tradition, soit la fin du règne d'Inkarne). Des signes illisibles figurent à la fin de ce livre, que nous avons choisi de reproduire. Il s'agit vraisemblablement de tentatives d'écriture réalisées par une quelconque personne après la disparition de cette compétence.

- GS

HISTOIRE COMPOSITE DE LA PASSE DU DRAGON

Page de Titre Originale

A MON SEIGNEUR VARNATOL, Lumière des Ténèbres et Gardien du Peuple de Durtarl, Vainqueur des Mangeurs d'Hommes, Vassal Incontesté du Roi Argrath.

C'est avec humilité que Densderos le Scribe vous présente ce don, un recueil des documents qui furent si aimablement prêtés à votre serviteur par la grâce de votre générosité. Mes glanures et études de ces histoires et mémoires m'ont permis d'en dégager la vérité et de vous la proposer en ces pages.

Considérant la nature de sa composition, et les diverses origines de ses sources, j'ai choisi d'intituler ce document

L'HISTOIRE COMPOSITE DE LA PASSE DU DRAGON

Je vous la remets à temps, Sire, pour qu'elle puisse être offerte à Sa Seigneurie lors de ses noces. Puisse Orlanth vous bénir et vous protéger, Sire, ainsi que ce manuscrit et son humble scribe. Puisse-t-il apporter bonheur et santé à tous ceux qui ont participé à l'agréable élaboration de ce document.

Présenté mer/vérité/fertilité/1640.

Puisse Lhankor Mhy le Vengeur bénir ce livre et priver à jamais les voleurs de leurs doigts et de leurs yeux.

AVANT LES HUMAINS

L'EXTERMINATION DES HUMAINS

Avant la Guerre des Tueries Draconiques, la dernière organisation humaine à avoir été dirigée par des humains s'appelait Empire Dragon, EAW, et/ou Collectif des Pensées Wyrms. Il s'agissait là du triste refuge d'un empire qui avait autrefois gouverné la plus grande partie de Pélوريا. Les débris des mages dragons s'étaient réunis en cet endroit pour opposer résistance à leur ennemis. Pourtant, même si le reste du monde s'était retourné contre eux, ils n'avaient point abandonné leurs pratiques anormales.

En 1042, les dragonewts, que d'anciens traités et serments avaient maintenu dans la neutralité jusqu'à lors, fomentèrent une révolte dans les cités qu'ils occupaient au cœur du Collectif des Pensées Wyrms ; ceci afin d'aider les humains. Les conséquences furent la mise à sac de l'empire en décomposition, si bien que, pendant quelque temps, aucun humain ne régna sur la Passe du Dragon, quoiqu'ils y vécussent.

Malgré cela, de nombreux humains de l'extérieur convoitèrent la position stratégique qu'elle représentait, et tentèrent d'en assumer le commandement ou d'en prendre possession. Quand les dragonewts essayèrent d'intervenir pour protéger leur lieu de résidence, les humains s'organisèrent pour lancer une croisade anti-dragonewt.

En 1120, les envahisseurs se rassemblèrent puis marchèrent sur Oeil de Dragon. Ils désiraient détruire les matrices à oeufs originelles, s'aidant pour cela de sorts qu'ils venaient d'inventer. L'une de ces armées, dont l'effectif est estimé à 70 000 personnes de source fiable, partit de Pélوريا en direction du sud. La horde menée par Jaldon, lequel se vantait de diriger 100 000 hommes (mais la moitié de ce chiffre ne figurerait pas davantage un relevé précis), quitta Prax, à l'est. 40 000 soldats déferlèrent du sud. Ils reçurent le nom collectif d'"Invincible Horde Dorée".

Certains humains firent front à leurs congénères. Le roi troll des Terres des Ombres envoya 20 000 trolls et 45 000 humains à l'aide des dragonewts. Les dragonewts autochtones reçurent également le renfort de leurs alliés du Bois de l'Orm. Cependant, ces derniers ne revêtirent qu'une faible importance en comparaison des nombreux dragons, wyrms et autres formes de vie apparentées qui traversèrent le cosmos tout entier pour répondre à cette demande de protection de leurs nids. La destruction qu'ils semèrent s'avéra totale : moins d'un humain sur vingt sortit vivant de cette tentative d'invasion.

Si cet événement porte le nom de Guerre des Tueries Draconiques, c'est en raison des actions commises par les dragons et non à cause de celles perpétrées à leur rencontre. La plupart des personnes vivant en ce jour pensent qu'il s'agissait là d'un plan mûrement réfléchi par les dragons et qui visait à réunir suffisamment d'humains en un seul lieu pour arranger un vaste festin draconique.

Le choc de ces pertes se révéla tel que tous ceux qui habitaient à proximité de la Passe du Dragon craignirent la région des générations entières après l'incident. La plupart des personnes vivant dans ses environs immédiats déménagèrent loin de là.

LE ROI DE SARTAR

Les dragonewts souhaitaient les maintenir à distance, aussi dressèrent-ils un mur invisible et mortel tout autour de leur patrie. Au nord, l'obstacle prit le nom de Ligne Mortelle. Au sud, il fut appelé la Ligne des Gibets. Une succession de croix surmontées d'une tête de bête sculptée de façon différente pour chacune d'elles s'étendit d'est en ouest. Mais même sans ces barrières, la terreur et la crainte respectueuse que la passe inspirait aux humains suffirent à en éloigner le plus brave de tous les aventuriers pendant plus d'un siècle.

L'OCCUPATION INHUMAINE

Voici les races non-humaines qui survécurent aux Guerres des Tueries Draconiques :

- *Les Dragonewts*, qui s'étaient assurés d'inspirer terreur et crainte respectueuse aux autres non-humains, formaient sans aucun doute la race dominante.
- *Les Aldryami*, principalement ceux de la Forêt Puante, laquelle s'agrandit rapidement suite à l'immigration des Elfes Bruns du sud.
- *Les Uz* qui s'étaient cachés dans leurs places fortes de Dagori Inkarth, en Danse des Ombres, dans l'attente qu'un tel événement se produisit et leur permit de reprendre leurs anciennes terres. Leurs invasions provoquèrent les troubles les plus violents de l'époque.
- *Le Peuple Animal*, dont les origines se montraient fort diverses. Pour la plupart, elles avaient récemment été emprisonnées ou réduites en esclavage par le Collectif des Pensées Wyrms. Parfois, même, elles avaient subi un traitement semblable à celui de spécimens de zoo, d'animaux familiers, de monstres de laboratoire ou de semi-animaux.
- *Le Petit Peuple*, y compris les canards-garous du Cap des Canards, qui détestait les habitants des marais ; les Anstanabli, qui n'accorderaient jamais le pardon au peuple ailé ; les Monteurs de Guêpes du Mont Venteux, qui entretenaient une querelle interminable avec le Peuple Abeille du Pays Saint ; le Roi des Mostali de la Passe du Nain, source d'armes magiques et d'aide, dont le jugement fut faussé par sa haine des Aldryami.
- *Les Immortels Sauvages*, qui s'épanouirent sans les humains. Chaque source possédait une nymphe qui accueillait les voyageurs. Chaque étendue de collines disposait de Femmes Sauvages qui erraient en compagnie des déités festives du printemps et de l'extase. Enfin, des animaux magiques tels les taureaux ailés venaient paître dans les grands et paisibles champs.

LE ROI SABOT DE FER

Une fois la terre assainie et les choses qui y vivaient purifiées, Kerofinela devint une contrée sauvage. Aucune trace de civilisation n'avait survécu au cataclysme des dragons. Seules des ruines témoignaient de l'existence d'empires passés.

En ce temps-là, le monde ressemblait à celui qui avait existé avant la création des humains. Les peuples anciens, ainsi que les êtres de la nature, prospéraient sans que les charrués traçantes ou le tintement des cloches ne les refoulent. Les créatures dominantes se multiplièrent, parfois même, sous l'égide des dragonewts.

Nombre d'entre elles se voyaient comptabilisées parmi les peuples animaux. Il existait des sortes d'hommes-chevaux appelés *centaures*, d'hommes-cerfs nommés *satyres*, de femmes-renardes appelées *eluræ*, de canards nommés *durulz* et de vaches nommées *minotaures*.

A cette époque, toutes les créatures de la région se réunissaient en conseil. En effet les humains étant tous morts, les races aînées n'éprouvaient nul besoin de se quereller entre elles. Leur grand-mère fit naturellement appel à elles afin de fêter le Temps Sacré en sa compagnie, si bien qu'elles tinrent une assemblée comme le leur avait enseigné son fils.

Cette fois, ils se retrouvèrent au Rocher de Tantar. Ils choisirent alors un chef susceptible de mener les débats, ainsi que quelques autres, chargés de remplir les rôles des cercles tribaux. Le dirigeant élu s'avéra un centaure répondant au nom de Sabot de Fer.

Sabot de Fer était un centaure né. Cependant, nombre des Centaures de Douleur étaient encore en vie. Ils incarnaient la race la plus florissante de celles créées par les maléfiques Remodeleurs. En effet, ils survivaient à la suture et pouvaient même engendrer un véritable centaure. Pourtant, la nature anormale de leur existence les enchaînait à la douleur, d'où leur nom. Les Remodeleurs les choyaient et les élevaient, et se refusaient à les laisser mourir. Quand les dragonewts trahirent leurs alliés, quelqu'un déverrouilla les cages et les corrals de Remodeleurela. Alors, avant que les dragons soient venus tuer tous les humains, les créatures libérées anéantirent leurs créateurs qu'ils haïssaient.

Ceci fait, les Centaures de Douleur purent mourir de mort naturelle, et les centaures nés menèrent leur nouvelle vie d'animaux sauvages.

Comme ils ne possédaient aucun passé commun avec les autres races aînées, les centaures offrirent un point de vue neutre et une perspective nouvelle aux elfes, nains et trolls. En effet, ces derniers n'avaient aucune confiance entre eux.

Sabot de Fer figurait un chef que tous les centaures connaissaient, aussi assembla-t-il un grand troupeau autour de lui et de ses compagnons. Son sens de l'équité et du jugement rencontrait l'approbation de toutes les races du pays. La logique voulait donc qu'il fût candidat au titre de roi du cercle. Sous son règne bienveillant, la contrée se fit florissante, heureuse et paisible.

Comme il le leur avait été demandé, les trolls se révoltèrent contre l'autorité du conseil. Lorsque cela se produisit, Sabot de Fer invoqua leur chef, Berenkon Nez. Contre son gré, elle se présenta lors du Temps Sacré et Sabot de Fer la battit cinq fois au combat. Elle se rendit et son clan offrit des otages. Par la suite, Sabot de Fer porta le Sac des Guerriers Noirs où qu'il se trouva.

Sabot de Fer était un géniteur dont la fertilité jouissait d'une certaine renommée. Au rut printanier, nul étalon ne tenait son troupeau d'une poigne aussi ferme que lui et nul ne montait avec autant d'empressement ses juments consentantes. Malgré tout, Sabot de Fer souffrait d'insatisfaction. Il s'en trouva si affecté qu'un jour il trébucha au cours d'une cérémonie, si bien que les trolls s'échappèrent et firent la guerre.

Le Compagnon Compatissant de Sabot de Fer lui demanda ce qui le troublait. Sabot de Fer confessa qu'il était ému par la jument qu'il avait rencontrée en

songe. Depuis lors, aucune jument mortelle ne lui avait paru aussi excitante ou stimulante que celle de son rêve. Il ressentait une attirance si puissante que sa vie éveillée s'avérait maintenant affligée.

Le Sage Compagnon de Sabot de Fer reconnut l'objet de ses rêves. Il s'agissait de la Dame des Landes en personne, la fille de Kero Fin. Il dit que nul ne s'était jamais accouplé avec elle, car ceux qui avaient essayé n'étaient jamais parvenus à l'attraper. Pourtant, Sabot de Fer pourrait peut être y arriver. Celui-ci jura qu'il saisirait sa chance et ce, quel que fût le prix de l'échec.

Sabot de Fer commença par se rendre auprès de son conseil afin de demander son soutien. Chacun de ses membres accepta de l'aider et Sabot de Fer en fut réconforté. De plus, il se donna beaucoup de mal pour s'assurer que ses deux compagnons les plus proches retiendraient Crotte, le bouffon, prisonnier pendant sa quête.

Sabot de Fer écouta l'avis de son Sage Compagnon et se mit en route d'un pas solennel vers la tente d'Odayla. Celui-ci faisait cuire des paires de cailles et de lièvres lorsque Sabot de Fer vint le trouver. Ils prononcèrent les bons mots et partagèrent le repas. Alors Sabot de Fer lui fit les Dons de l'Oeil. Odayla tenta de décourager Sabot de Fer, car nombreux étaient ceux qui avaient voulu entreprendre cette chasse et tous avaient vu leur tête finir comme simple décoration au collier de la Dame des Landes. Sabot de Fer insista, si bien qu'Odayla lui donna sa bénédiction pour la chasse à venir.

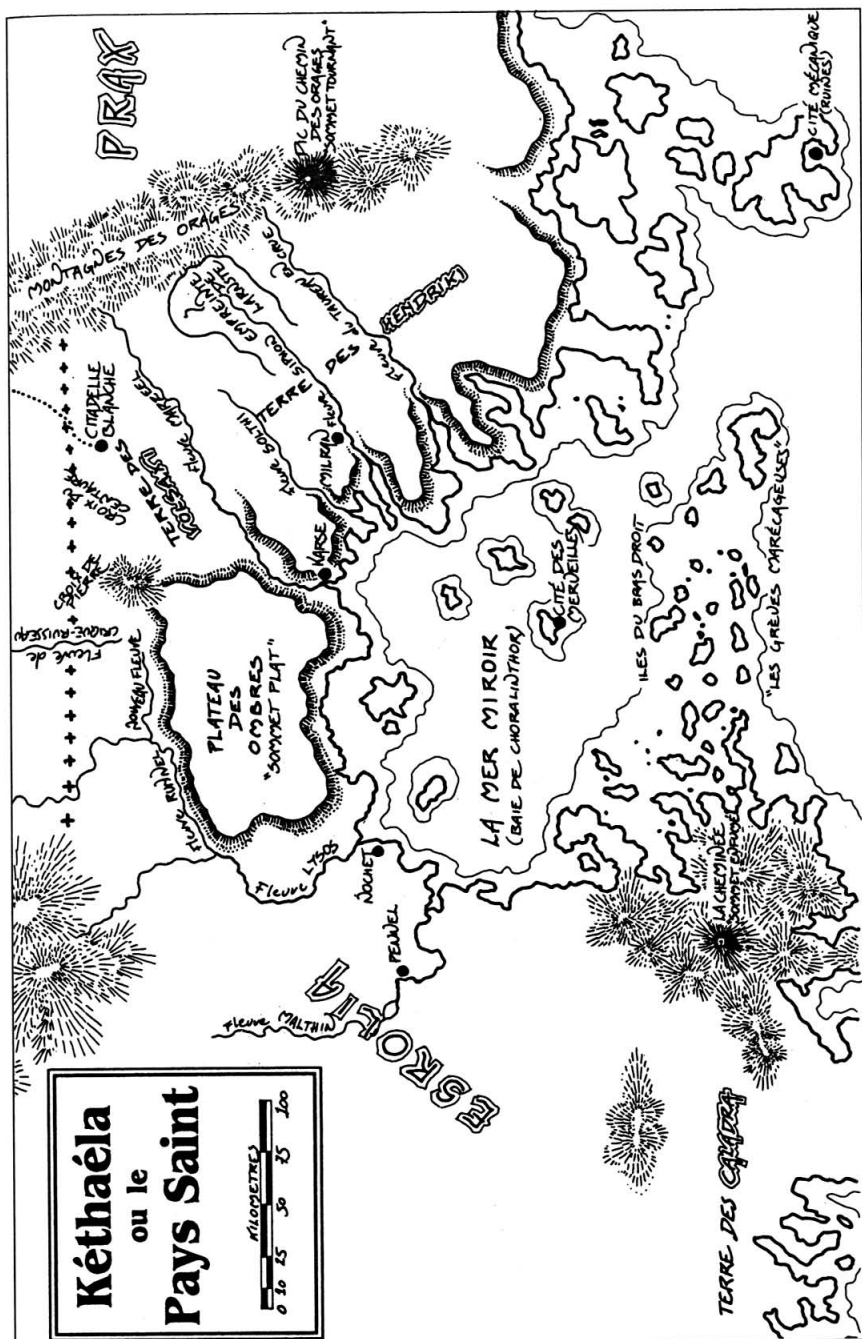
Sabot de Fer ne se mit point à la recherche de la Dame des Landes. Au lieu de cela, il pista le Chasseur des Profondeurs, dont la tente est si vaste qu'elle recouvre entièrement le monde dans lequel il vit. A l'intérieur se trouve un pot rempli de poix, avec lequel le Chasseur des Profondeurs était en train de préparer des leurres lorsque Sabot de Fer entra. Ils prononcèrent les bons mots et partagèrent leur repas. Alors Sabot de Fer lui fit les Dons de l'Oeil et le Chasseur des Profondeurs dut donner sa bénédiction à Sabot de Fer.

La chasse commença et des oiseaux de proie sentirent la cachette de la déesse. Sabot de Fer partit à la poursuite de la Dame. Son Compagnon Marcheur le porta d'un bout à l'autre de la plaine où les étoiles ressemblent à des buissons et la Dame fut obligée de plonger dans le Fleuve Engizi pour s'échapper.

Sabot de Fer nagea à sa suite. Il se défendit en recourant à son troupeau familial lorsque les ondes le firent culbuter par-dessus une eau blanche et, pour terminer, par-dessus les Chutes d'Engizi. La Dame des Landes quitta le courant en cet endroit et se précipita sur le flanc d'une falaise abrupte.

En temps normal, cette falaise aurait arrêté Sabot de Fer, mais il lança ses Guerriers Noirs hors du sac. Ceux-ci investirent la falaise et rejetèrent la Dame des Landes à son pied.

Elle disparut dans les épais taillis de la Forêt Puante avant que Sabot de Fer ait pu la saisir. Il fut alors épaulé par sa famille, qui attendait depuis un mois en ce lieu, dispersée à la recherche de la piste de la déesse. A son apparition, les parents de Sabot de Fer lui montrèrent sa cachette, de sorte qu'elle ne put s'y dissimuler. Sabot de Fer courut jusqu'à elle et l'attrapa.



Lorsqu'ils se retrouvèrent seuls, Sabot de Fer découvrit qu'on lui avait menti et qu'elle n'était point vierge. En fait, la plus grande épreuve qu'il dut surmonter consista à savoir s'il pouvait monter cette furie hurlante et farouche, puis maintenir leur étreinte. Mais Sabot de Fer était lui même farouche et dans la bousculade tumultueuse qui suivit, chacun découvrit sa vraie nature. Ce fut l'harmonie de la foudre sur l'eau, ou encore celle de porcs-épics en train de s'accoupler, qui prévalut cette nuit-là.

Le règne du roi Sabot de Fer dura trente-six ans. Lors d'un sacrifice tenu pour la Nouvelle Année, il gagna l'hécatombe au galop, suivi en cela par certains de ses compagnons. On ne les revit plus, jusqu'à ce que Sabot de Fer refit surface de nombreuses années plus tard. Par la suite, Harrjeen fut roi des centaures.

LES GUERRES TROLLS

Lors de la paix instaurée par les dragonewts, les uz affluèrent depuis Dagori Inkarth. Les deux bandes les plus importantes dépendaient du commandement de Kajakab le Mangeur de Cerveaux, un uz originaire du Château de Plomb de la Danse des Ombres, et de Karastand Demitroll, qui se prévalait d'une ascendance humaine et de droits sur la Passe du Dragon en tant qu'héritier du Collectif des Pensées Wyrms. Demitroll dirigeait également les trolls-sangliers géants du Socle d'Ivoire. Ceux-ci incarnaient la noblesse des uz de la Forêt Puante. C'est en raison de leurs guerres incessantes contre les Aldryami de la Nouvelle Floraison que ces bois agréables portent un nom si désagréable.

Les deux races uz ont probablement commencé à se battre vers 1180. Au début, les dragonewts se contentèrent de les laisser raser les ruines du Collectif des Pensées Wyrms. Néanmoins, quand les uz se mirent à conduire leurs raids à l'extérieur de la Passe du Dragon, au risque d'engendrer une intervention humaine sur ce sol sacré et fermé, les dragonewts se virent contraints de s'interposer.

Les deux armées uz s'unirent pour affronter les dragonewts. Les Aldryami et le peuple animal rejoignirent les rangs de ces derniers. Cette bataille s'appelle "Uz Manger Dragonewts". Ce fut une grande victoire pour les uz, rapidement suivie par un banquet aussi grotesque qu'extraordinaire. Le festin eut lieu à la mode des uz, ceux-ci dévorant les nombreux cadavres dragonewts. Cependant, ces derniers provenaient uniquement de la légion des dragonewts alliés de Ralios, envoyée en éclaireur. Les dragonewts de la Passe du Dragon fondirent sur les créatures rassasiées et dégoûtantes, puis les tuèrent toutes. Cela se déroulait vraisemblablement vers 1220.

Par la suite, les trolls se confinèrent aux ombres et autres lieux dissimulés, ne sortant plus que fort rarement en force, mais continuant à représenter une menace.

HARRJEEN

Harrjeen fut le premier Chef des Centaures. Il commença par édicter les règles du troupeau à voix haute, puis en créa de nouvelles, l'une d'elles autorisant la constitution du Troupeau des Femmes. Il tint la place de juge à l'un des concours musicaux des dieux et découvrit qu'il préférait les mélodies de Polonki. Depuis, les instru-

ments et la musique joués par les centaures lors de leurs cérémonies portent le nom de *polonki*. Harrijeen mit également fin à une guerre qui l'opposait aux trolls, préservant son peuple de leurs ravages et inventant la Table de Nuit dont se servent tous les centaures pour se défendre pendant leur sommeil.

LA TRIBU DES HERBIVORES

ORIGINES

L'un des hauts faits les plus remarquables de Sabot de Fer demeure la création de la tribu appelée les Herbivores.

Au départ, les Herbivores étaient des centaures. Bien qu'ils naquissent, ils continuaient d'endurer les souffrances de leurs héritages humain et animal, que les Remodeleurs du Collectif des Pensées Wyrms avaient assemblés de force. C'est par la plus puissante des magies qu'ils reçurent à nouveau la forme de leurs composantes originelles. Cet incroyable procédé ne fut employé qu'une seule fois. Nul être vivant ne s'en souvient aujourd'hui, car il n'a jamais été reproduit depuis lors.

C'est à Sabot de Fer, le Roi des Centaures, que l'on attribue le mérite de cet exploit. Son peuple raconte que certains centaures commencèrent à ne plus se satisfaire de leur sort, leur vie ne leur apportant que douleur et non la joie qu'elle eût dû susciter. Ils étaient déchirés par la dualité de leur nature, cette alliance anormale de l'humain et de l'animal.

Harraftos le Fondateur, un centaure, se plongea dans l'étude des secrets nécessaires à la découverte d'un remède, et disputa une lutte spirituelle avec le Dieu Soleil et la Déesse Cheval. Il en revint avec la connaissance de la cérémonie que Sabot de Fer utilisa. Lors de ce rite, chaque centaure doit accepter de devenir soit humain, soit cheval, puis de se consacrer à la cause de chacun. Ainsi créèrent-ils une race d'humains forts et une autre de chevaux plus forts encore, chaque espèce restant parente de l'autre. Ils furent appelés les "mangeurs d'herbe", ou Herbivores, afin de les différencier des autres êtres humains.

Harraftos instaura les coutumes de la tribu lorsqu'il se rendit aux cieux et communia avec le Dieu Soleil. Yu-kargzant fut si heureux de retrouver ses enfants sous leur forme originelle qu'il leur confia les secrets d'une vraie vie solaire.

Après la transformation, Sabot de Fer partagea ses terres avec ses parents à jamais changés. Le droit de pâture leur fut accordé pour les étendues situées au nord de l'Echine du Dragon. Ils s'y établirent et prospérèrent de nombreuses années durant avant de voir un autre être humain.

LES DIEUX DES HERBIVORES

Yu-kargzant, le Soleil Impérial, dont les secrets furent transmis aux Ancêtres par Harraftos le Fondateur.

La-Ungariant, Première Femme de Yu-kargzant, et déesse des femmes des peuples. C'est la mère de Josad, de Henird, de Jardan, et de Dastal.

LE ROI DE SARTAR

Josad, l'Aîné. C'est le premier fils de Yu-kargzant. Son savoir est si grand qu'il est appelé à se rendre dans chacun des conseils organisés.

Henir, le Chef, connaît toutes les compétences nécessaires à l'épanouissement de la sagesse des bergers. Ces compétences sont celles des pères et des époux, des musiciens et des poètes, de maîtrise des troupeaux et de la capacité à éviter l'Autre Côté.

Jardan, le Guerrier, est le saint patron des archers, des lanciers, et de tous ceux qui affrontent leurs ennemis en face-à-face. Ses meilleurs guerriers portent le nom d'Arc Doré.

Dastal, le Chasseur, est le dieu des jeunes hommes qui suivent les rites de passage à l'âge adulte, lesquels durent plusieurs années. C'est également le dieu de la chasse, du convoi, et de l'apprentissage.

Arandayla, la déesse cheval, est aimée de tous, car elle est source de vie et de statut. Elle rend service et ce, d'autant plus qu'elle est aimée.

Hyalor le Cavalier fut le premier roi du peuple de l'Aurore. Il ennoblit notre peuple, et apprivoisa la déesse cheval.

Orest, notre mère la terre, qui engendre toute vie. Les montagnes sont ses enfants.

Tamar, Seigneur des Bêtes Sauvages, dont les enfants sont des bêtes qui constituent des aliments ou des ennemis.

Tara, la Dame des Landes, qui détient tous les secrets et toutes les horreurs des lieux inaccessibles aux chevaux.

Etoile du Pôle, Seigneur de la Nuit et Capitaine de l'Armée des Etoiles.

DEITES ENNEMIES

Enkreva, la chasseresse nocturne, qui vit par-delà la lumière du feu et ne peut être entendue. On dit qu'"Elle joue avec sa proie".

Kanvak la Nuit, dirigeant des démons, des ombres, des gobelins, et des trolls. Il n'est ni homme ni femme mais Seigneur et Dame tout à la fois.

Unnel le Busard, Mangeur des Morts, une créature impure et maudite.

Ailekoalad, le Seigneur Nuage, assombrit la lumière du jour et dérobe leur chaleur aux êtres vivants.

DEITES VENDREF

Kenkacho, le Héros Résistant, représente le vendref idéal. Il travaille dur pour son suzerain.

Kanestal Une-Main, surnommé "Le Compteur", est le fidèle trésorier de ses suzerains.

Ernalda, notre mère la terre. Autre nom d'Orest, mais celle-ci se laisse sillonner par les charrues.

Maran Gor, grand-mère terre, une déesse de la terre aussi détestable que malfaisante. Elle peut provoquer des tremblements de terre, la stérilité, ou la nielle.

Barntar, un vieux dieu du labourage, et le mari d'Esra, la déesse de l'orge.

Hiia Homme-d'Épée, un héros qui apporta son aide à la Reine Plume Cheval.

Lodril, un autre dieu laboureur. C'est le mari de Péla, la déesse du blé.

HISTOIRE DES HERBIVORES

Le premier chef des Herbivores fut Yanasdro Soleil, le fils de Sabot de Fer. C'était le plus fort, le plus volontaire, le plus rapide et le plus sûr de tous les chefs que les Herbivores aient jamais connus. Il rassembla tout son peuple en une grande tribu et lui donna un roi et un but uniques. Il prit la Déesse Cheval pour femme et aida sa horde à prospérer et à s'épandre sur tout le territoire. Ses fils gardèrent les cinq tribus originelles des Herbivores.

De nombreuses années passèrent sans incident notable. Yanasdarin Voitloin devint le nouveau roi. Il gagna le sommet du Mont Sacré et perçut le futur. En temps de paix, on attribue des hauts faits extraordinaires aux chefs. Hendroste Un-Pied, dont les exploits de cavalier n'ont jamais été égalés, pouvait se tenir debout sur son cheval alors que celui-ci se lançait du haut d'une falaise ou plongeait dans l'eau. Yanasdril le Sage eut un règne de paix et de générosité. Yanasdarin Chasseur vint ensuite, lui qui chassa le Daim de Fer en Ernaldi. La magie de Josadarin l'Étalon était telle qu'il parvint à avoir des enfants dont la forme s'avéra celle de chevaux. C'est à son époque que les Vagabonds Herbivores quittèrent la tribu. Ils établirent de nouveaux clans et de nouvelles tribus d'hommes-chevaux dans les environs.

Pour diverses raisons, au bout de deux siècles quelque chose perturba les énergies qui avaient interdit l'accès de la région aux humains. D'une façon ou d'une autre, les peuples du nord et du sud de la Passe du Dragon se virent encouragés à regagner la zone prohibée.

Les Herbivores s'opposèrent à cette ingérence et connurent un certain succès dans les premiers temps. Leur chef s'appelait Hendroste Main-d'Or lorsque les premiers étrangers arrivèrent dans la Passe du Dragon. Tous furent réduits en esclavage.

Les Herbivores réduisirent en esclavage ou repoussèrent les peuples intrus. Au début, le nombre de ces derniers se révéla peu élevé, si bien qu'ils furent intégrés aux clans en tant qu'esclaves. Cependant, au bout d'un moment, ils devinrent si nombreux que les Herbivores les laissèrent s'installer, en qualité d'esclaves, et vivre à leur façon pourvu qu'ils obéissent aux lois des Herbivores. Ces gens prirent le nom de *vendref*, ce qui signifie "ceux qui se tiennent debout".

Les Herbivores finirent par s'allier aux peuples du nord. Ceux-ci s'étaient rapidement organisés. Leurs centres d'autorité se composaient d'une cité sise sur Kerofin et du temple de la terre qu'ils avaient rouvert. En fin de compte, cette confédération prit le nom de Royaume de Tarsh. Les Herbivores continuèrent à persécuter les tribus du sud avec force raids, esclavage et autres hostilités.

Leur chef se nommait Hendroste Coeur-d'Or lorsqu'Arim l'Indigent vint solliciter son amitié. Ainsi naquit la sympathie qui les unit aux non-cavaliers du nord, dont la population s'accroissait de plus en plus. Le dirigeant qui lui succéda, Jardanroste Etoile du Pôle, mena ses guerriers contre les Quivini du sud, et surtout contre les peuples de Colymar.

Wanasdril Etoile du Pôle porta assistance au Roi de Tarsh lors de la Bataille des Collines Tombantes et fut richement récompensé au cours du pillage victorieux qui suivit. Le prochain chef, Jardanroste Briseur, aida lui-aussi les rois de Tarsh. Jadanroste conduisit notamment ses guerriers sur la Route de la Fille

Conquérante, route qu'ils troublèrent et profanèrent trois années durant. Ils en revinrent porteurs des Trois Miroirs.

Cependant, pour des raisons inconnues, les rois de Tarsh se retournèrent contre leurs alliés. Jardankorda le Brave fut trahi et assassiné par le Roi de Tarsh Yarandros, parce que celui-ci désirait un cheval. Le roi suivant se battit également contre Tarsh. Yaranspolti l'Incendiaire commença par enflammer de nombreuses fermes avant de s'en prendre à des villes entières. Néanmoins, la peste affaiblissant son peuple, Jardandarin Bouclier-Vivant dut conclure une paix déshonorante avec les Tarshites. Il conçut le Troupeau des Chevaux Blancs. Celui-ci, doté de pouvoirs de guérison miraculeux, les sauva de la maladie.

Les dirigeants qui se succédèrent par la suite ne marquèrent pas l'histoire de leur empreinte. Dastalkorda le Guetteur se fit remarquer pour une raison non-héroïque, car il s'agissait d'un bon danseur. Dastalpolti le Chasseur abattait des cerfs. Ces prouesses minimales montrent que la tribu se désagrégeait peu à peu. Le chef qui suivit dut mener une vie ponctuée par une errance constante. Toute sa vie durant, Dastaroste Sansfeu n'eut pas le droit d'allumer un feu. Il considéra qu'il s'agissait là d'une bénédiction et d'un honneur, si bien qu'aucun rival ne put jamais le vaincre.

La chance tourna en faveur des Herbivores lorsqu'une guerre civile éclata en Tarsh. Dastaldarin Vengeur emprisonna toute la famille de l'un des prétendants à la royauté et finit par incarner l'une des forces majeures en présence. Il eut même recours à la contrainte pour obtenir sa place dans le Cercle du Roi TarsHITE. Mais les autres membres du cercle le trahirent et il fut enterré vivant.

C'est à l'époque d'Endars Debout que la première Reine Cheval Plumes apparut dans les terres. Endars prit son parti mais cela lui valut la haine de son frère.

LES VENDREF

Il est surprenant de voir à quel point les Herbivores demeurèrent fidèles à leurs croyances initiales. Ils résistèrent aux bouleversements politiques et économiques découlant de leur rencontre avec des gens de l'extérieur. Si la plupart des religions se virent soumises à des changements suite au développement de leurs membres, tel ne fut point le cas pour les adorateurs d'Yu-kargzant.

Comparez le conservatisme des Herbivores aux adorateurs du soleil sarta-rites. Elmal, leur dieu originel, fut brisé par le succès matériel et la richesse culturelle de la religion du soleil pélorienne. Celle-ci s'avéra si attrayante aux yeux du peuple des collines de Sartar (qui révérait le soleil) que le clan de Tanahart s'annihila de lui-même à force de conflits internes visant à établir l'identité du dieu qu'ils devaient adorer. Cela se produisit au cours du règne du Roi Jarolor.

Cependant, les cavaliers des Herbivores, bien que nombre de leurs coutumes aient été semblables à celles des Dara Happsans, ont toujours refusé de se soumettre. Cette loyauté envers un dieu à la puissance magique inférieure les défavorisa lorsqu'ils durent affronter la sophistication de leurs ennemis solaires : les Dara Happsans. Ils ne s'en laissèrent pourtant pas davantage fléchir. Ils affirmaient préserver les rites anciens dont Harfraftos le Fondateur avait hérité. Ils déclarèrent : "Si nous ne respectons pas notre serment, il ne nous sera plus donné d'en-

tendre le tintement des cloches du soleil. Nous serons alors condamné à vivre éternellement de la sorte."

De même réprimèrent-ils la pression des Lunars, ceux-ci souhaitant les gagner, ne serait-ce qu'en partie, au culte de la Déesse Rouge. Les Herbivores acceptèrent de placer une statue de la déesse dans leur panthéon, mais aucun membre de la noblesse ne se convertit sérieusement à son adoration. Pour une raison ou pour une autre, les Lunars n'usèrent point de stratagèmes politiques ou magiques pour les faire changer d'avis. Les Herbivores prétendaient que leur soleil était bien trop puissant pour que la lune puisse le masquer.

Leur stricte observance des coutumes anciennes ne les a pas empêché de se conduire en seigneurs avec les peuples inférieurs qui tombèrent sous leur domination. Depuis qu'Hendroste Main-d'Or avait réduit le premier homme en esclavage, les Herbivores dirigeaient une population composée de fermiers sédentaires qu'ils nommaient les *vendref*, ou encore "personnes debout". Ceux-ci descendaient des immigrants du 14^e siècle, lesquels avaient connu moins de réussite que les Confédérations kerofini, quivini, ou aldachuri. A l'époque du Roi Tarkalor de Sartar, les gens de l'extérieur leur donnèrent le nom collectif de *Venderi*.

Une fois qu'ils se furent soumis, les *vendref* ne souffrirent pas de l'autorité des Herbivores. Le précepte solaire de ces derniers reconnaissait la nécessité et la valeur des esclaves. De plus, certains chefs admettaient et appréciaient même l'importance d'un ravitaillement régulier en céréales. Les déités orlanthi qui présidaient au panthéon que les *vendref* révéraient furent peu à peu remplacées par des cultes masculins jugés acceptables comme, parfois, celui de Kenkacho, mais surtout ceux de Barntar et de Lodril.

Les *vendref* n'étaient pas toujours des serfs satisfaits. Il leur arrivait de se rebeller, de se joindre à une armée d'envahisseurs ou d'assister leurs suzerains lors du pillage d'une ferme voisine. Une fois, ils s'équipèrent même de pieux pour gagner un nouveau territoire *en masse*. Quelquefois, les puissants clans *vendref* soutenaient une révolte orlanthi. Ils demandaient alors à des parents éloignés de les aider à combattre les Herbivores. Fréquemment, les tribus quivini et esroliennes acceptaient. Ainsi, même s'ils étaient leurs suzerains, les cavaliers devaient prendre garde à la façon dont ils traitaient les fermiers.

Les seigneurs herbivores firent en sorte d'isoler les *vendref* sur le plan géographique. Ces derniers n'étaient pas autorisés à beaucoup voyager. Séparés les uns des autres et dépourvus de chefs, les *vendref* ne parvinrent généralement pas à développer une influence politique significative.

Néanmoins, certains *vendref* prospérèrent grâce à un bon site agricole et la vie que leur lopin de terre leur permettait. Nombre des *vendref* adoptèrent les usages solaires, si bien que certains de leurs enfants purent gagner leur liberté. De nombreux autres se mirent à exceller dans l'art d'obtenir et de dépenser de l'argent, art que les dirigeants herbivores considéraient comme indignes de leur attention. Comme les nobles ne pouvaient complètement l'ignorer, ils admirèrent le culte de Kanestál Une-Main, un esclave de haut rang tenant la fonction de trésorier dans la maison royale.

De temps en temps, le descendant d'un vendref se voyait affranchir et perpétrer quelque coutume n'entrant pas en contradiction avec les interdictions tribales. Avec un peu de chance, son descendant pouvait devenir guerrier et même perpétuer les usages, à condition toutefois que ceux-ci ne soient pas en conflit avec les préceptes des Herbivores. Ainsi certaines coutumes vendref ont-elles pénétré la société herbivore pour changer de façon subtile ceux qui les appliquaient, comme par exemple le fait de porter des tatouages en guise de symboles magiques. De plus, quelques vendref choisirent de trahir leurs dirigeants afin d'enseigner l'art monétaire à certains nobles par tricherie. Aucune loi ne l'interdisant, les vendref corrompirent quelques clans de nobles en les couvrant de cadeaux voyants et de babioles encombrantes.

C'est ainsi que le mode de vie des herbivores fut assailli par de nouvelles traditions issues d'êtres de rang inférieur, alors qu'ils avaient réprimé celles d'êtres supérieurs. C'est ainsi que leur culture se transforma peu à peu, se dissipa et finit par perdre contact avec leur ancienne morale. Un seigneur déprimé cita un jour ce proverbe solaire : "C'est parce que l'homme doit se marier pour avoir des enfants que la race humaine dégringole à jamais au bas de ses hauteurs célestes".

Au cours des générations précédentes, les Herbivores réglaient facilement leurs grands problèmes sociaux : les clans planétaires quittaient le centre solaire. Des années plus tard cependant, les discordes furent intériorisées au sein de la société alors que la place venait à manquer pour les expansionnistes. Un noyau dur de fondamentalistes religieux lutta pour s'emparer du pouvoir, mais la majorité, de même que les vendref, résista. Cette dissension affaiblit le peuple, si bien qu'il ne disposa pas de troupes unies à opposer aux ennemis.

Les Herbivores connurent aussi la trahison. Longtemps ils avaient apporté leur soutien au Royaume de Tarsh, pourtant le Roi Yarandros leur vola un étalon sacré. Puis les Tarshites déclenchèrent les hostilités pour s'emparer des terres et de la population herbivores restantes. Une fois, le roi de Tarsh offrit à tous ceux qui accepteraient de marcher sous sa bannière de devenir membre de sa tribu. Cela précipita l'émergence d'une crise meurtrière, lors du règne d'Endars Debout : certains clans herbivores répandirent leur sang et le feu sur la terre. Quelques clans vendref entamèrent une guerre directe à l'encontre de leurs seigneurs, même s'ils furent habituellement exterminés. Tarsh aurait pu envahir le pays tout entier, mais une sédition éclata et empêcha l'intervention de ce royaume. Les Herbivores se retrouvèrent livrés à eux-mêmes et durent choisir entre trouver une solution aux troubles présents ou s'entre-tuer.

LA REINE CHEVAL PLUMES

Le culte des pouvoirs chevalins faisait depuis longtemps partie de la religion des Herbivores. Plusieurs déités se manifestèrent sous cette forme. Le cheval fut l'une des apparences que prit La-ungari-ant, Première Femme de Yu-Kargzant, le Soleil Immortel. Son rôle consistait à enfanter et à se comporter en épouse obéissante, en maîtresse de cérémonie, et en gardienne de la tente. Elle veillait également à ce que toutes les femmes de la suite de son époux connaissent le bien-être. Parmi elles, on trouvait des palefreniers, des guérisseuses, des laveuses, des cuisinières et des concubines.

Au cours des turbulences qui agitèrent la période 1450 à 1470, un chef surgit de ce culte. Il s'agissait de la Reine Plumes, ainsi nommée en raison du costume qu'elle portait. Aidée d'une poignée de femmes fidèles, elle gagna les tréfonds de la terre et en ramena des pouvoirs que ses ennemis ne reconnurent point. L'une de ses armes consistait en l'affirmation de la souveraineté inhérente de la terre. Ce secret provenait de la conscience qu'elle avait de travailler avec la déesse qui y vivait. Evidemment, les chefs-soleil herbivores refusèrent une telle notion, mais les vendref y perçurent une part de vérité. Aussi ceux-ci s'assemblèrent-ils afin de soutenir les efforts que le culte consentait pour restaurer la paix. Plus tard, les prêtresses d'Arandayla admirèrent que la Reine Plumes parlait également au nom de leur déesse. Elles rejoignirent la rébellion. L'affrontement devint imminent, et c'est lors d'un duel de thaumaturgie dramatique qu'elle écrasa Esnandrol le Champion Etincelant, chef des Herbivores.

Ce fut le chef Endars Debout qui rétablit la paix. Il convint que la Reine avait effectivement le droit de parler au nom de ceux qui travaillaient la terre et qui s'occupaient des chevaux, à condition qu'elle ne s'entretint que de sujets d'intérêt magique. Il insista également pour que tous l'acceptent pour la femme du Soleil, comme auparavant, et que tous les Herbivores et vendref se plient à la domination de leurs suzerains, comme ils l'avaient fait plus tôt. La reine et les rebelles acquiescèrent.

Ainsi les chefs des Herbivores consentirent à partager leur gouvernement avec les Reines Cheval Plumes. Personne ne protesta et fréquemment on pensa que les chefs et les reines répartiraient leur labeur entre la guerre et la paix.

Mais ce que les herbivores ignoraient, c'est que les pouvoirs de la Reine touchaient à bien plus de choses qu'à la simple paix. Un jour, une dispute se déclara en leur sein. Le sang coula et la faction appelée le Peuple Cheval Pur l'emporta. Ses gens affirmaient qu'ils restaient les seigneurs et maîtres, comme ils l'avaient toujours été, même si des responsabilités inconnues incombaient à la reine. Ceux qui trouvèrent cette déclaration irrespectueuse furent tués ou mis hors-la-loi.

Endars Debout lança des raids à l'encontre des Tarshites et des Quivini. Les premiers avaient perdu toute organisation après les meurtres sacrificiels de leurs rois. Leurs prêtresses se révélèrent donc heureuses de pouvoir payer tribut afin d'éloigner les pillards. Les Quivini et leur roi, quant à eux, opposèrent une résistance farouche et parvinrent à dissimuler leurs trésors dans les collines. A sa mort, Endars fut incinéré selon les anciennes coutumes du peuple du soleil.

Lorsqu'ils surent la Reine Cheval Plumes célibataire, nombreux furent ceux qui vinrent lui demander sa main. Parmi eux, certains repartirent parce qu'ils n'appréciaient pas les conditions du mariage. D'autres ne purent surmonter les épreuves à endurer, et d'autres n'osèrent pas prendre le risque de les disputer. Finalement, seuls trois candidats se maintinrent en lice.

Les trois prétendants à la main de la Reine Cheval Plumes se nommaient : (1494) Temernin de Dunstop, Jaradros de Sylthi et Sartar de Boldhome. Le premier fut éliminé lorsqu'il dut abandonner le concours pour voler au secours de ses parents. En effet, ceux-ci se voyaient enlever pour être sacrifiés à des déités

maléfiques. Le second échoua parce que sa famille refusa de mettre les coutumes de la reine sur un pied d'égalité avec les siennes. Le troisième remplit toutes les conditions requises et tous deux entreprirent le mariage-concours sacré.

La première année, Sartar gagna le pays de la reine et vécut parmi ses gens. S'il s'agissait de nomades voyageant très souvent, ils ne purent jamais le convaincre, le forcer ou le mystifier pour qu'il monte l'un de leurs coursiers. Il n'en fut point pour autant abandonné. Sartar dressa deux autels consacrés à Issaries en l'honneur de sa femme. Cette année-là vit la naissance de leur superbe fille, Yoristina.

La seconde année, la reine se rendit à Boldhome afin de poursuivre le concours. Là elle apprit l'art de façonner les pots, les bijoux, les socs de charrue et les épées. Mais elle ne parvint jamais à persuader quiconque de monter l'un de ses destriers. Lorsqu'elle finit par mettre Sartar au défi de monter à cheval, celui-ci demanda au fils de Derik des Poljoni, de prendre sa place dans la course. Le jeune homme battit le meilleur coursier et le meilleur cavalier de la reine. Ensuite, la reine cessa de défier son mari. Sartar fut nommé Roi de la Passe du Dragon par le Haut Seigneur Dragonewt. Un fils nommé Saronil naquit à Boldhome et la reine quitta la cité avant le sevrage du bébé. Elle n'avait aucunement l'intention de revenir.

Au cours de la vie de Sartar, la reine ne connut que des amants occasionnels. Elle vécut longtemps mais, contrairement à Sartar, ne put jamais produire de bonnes routes ni établir une unité au sein de ses sujets.

L'HISTOIRE ULTERIEURE

Les Herbivores durent faire face à la puissance grandissante des Lunars de Tarsh. Ils semblèrent hésiter mais choisirent finalement de conclure une alliance avec eux. Lorsque l'Empire Lunar rouvrit son grand temple, les territoires herbivores de Sikithi se retrouvèrent pris dans la Ligne Brillante. Les colons les réquisitionnèrent.

Le chef de guerre suivant se nommait Yasdarin le Chanceux. Il adopta une ligne de conduite anti-Sartar, estimant qu'il s'agissait là de la meilleure solution possible. Ses hommes menèrent de nombreux raids victorieux en Sartar. Yasdarin ne fut jamais capturé, pas même lorsqu'agents et armée se mirent à le chercher sur ses propres terres.

Jendetarin le Fort ne s'estimait point l'ami des Lunars, si bien qu'il aida un rebelle à devenir Roi de Tarsh. Lorsqu'il eut chassé le roi de Tarsh, il débarrassa la Vallée de Sikithi de ses nouveaux arrivants. Son successeur combattit également les Lunars. Lors de la Bataille de Ferme de Karnge, Jardonroste le Rouquin affronta le commandant pentien au corps à corps et l'expulsa du champ d'honneur. Ces ennemis furent surnommés les Faux Chevaux Soleil. Une année plus tard, Jardonroste fut capturé par les Lunars en tentant de venger sa famille. Il passa le long restant de ses jours enchaîné dans une sombre prison.

Dastapolti le Paisible fit tout ce qu'il put pour contenter le roi de Tarsh, Phargentès, et tira profit de cette amitié. Cependant, l'opinion changea sous son règne, si bien que des troubles éclatèrent et qu'un nouveau chef prit sa place.

Jardanréel le Voyageur entretenait des relations cordiales avec Sartar. Il veilla à la sécurité lors du mariage de la Reine Cheval Plumes et du nouveau Roi de Sartar. Jardanréel demeura ensuite un bon allié et ami de Sartar. Cependant, il était peut-être inévitable que ces alliances connaissent des renversements de tendance.

Le chef suivant, Penraltan Or, lança sur Sartar des raids annuels, jusqu'à ce que les commandants lunars le fassent arrêter. Il participa également au pillage de Boldhome mais fut trahi et tué par l'empereur.

Endarsdron le Sombre nourrissait un désir de vengeance tel qu'il confinait au suicide. Il ne se battait que de nuit, et réussit, au terme d'un règne de terreur, à obliger le Roi de Tarsh à s'excuser pour les torts qu'il avait causés. Il mourut peu de temps après des mains d'assassins inconnus ; des Lunars, probablement.

Grâce aux rapports amicaux qui l'unissaient au roi lunar des Tarshites, Jarsandron Dix-Troupeaux s'avéra un roi noble et puissant. Il envoya souvent des troupes épauler l'Armée Lunar lors de leurs nombreuses conquêtes. Il fut assassiné par ceux qui haïssaient la lune après que de multiples désastres aient affaibli son empire de terreur.

Jandetin le Vengeur vint ensuite. Il défendit ses terres et prit part à la conspiration des dragons. Il somma le soleil de l'emplir, et dansa dans cette partie rêvée de la cérémonie qui vit les dragons du monde détruire les chefs et l'armée des Lunars. C'est ainsi qu'il se vengea des assassins de sa famille. Il aida également le Prince Argrath à épouser la Reine Cheval Plumes.

Le long règne du Roi Argrath apportant la paix à la Passe du Dragon, les chefs cherchèrent l'aventure en des lieux plus éloignés. Karndaro le Bondissant voyagea intensément et se rendit même dans la Cité du Peuple Vert, en Fronéla, où il rencontra un amiral waertagi.

Penraltan le Tueur est l'un des plus grands rois qui aient jamais dirigé la tribu. Grand et large d'épaules, il arborait des cheveux blonds et des yeux bleus. La peur n'a jamais pu le pousser à fuir la bataille. Il est toujours resté aux côtés de notre bon Roi Argrath, flanqué d'une troupe de vétérans tout disposés à servir le roi au doigt et à l'oeil. Le Roi Penraltan occupait le flanc droit lors de la Bataille de Pommedwern. Lui et ses hommes chargèrent, lance contre lance, les Guerriers du Faux Soleil, et ceux-ci se mirent à courir tels des couards lorsque l'épée versa le sang. C'est Penraltan qui dirigeait la contre-charge lorsque les géants vinrent écraser l'ennemi. Lui et ses hommes fondirent sur l'armée elfe en déroute ; d'ailleurs, à l'en croire, son cheval en a gardé quelques échardes.

Voici le nom d'autres coupeurs de bois célèbres : Varnatol le Durtal, Yanorgran Faucon, Jadankorda Une-Flèche, Dalastorl Couperet, Dastapoli Bien-Eveillée, Garienda Pashomme, Hendrengard Pomme, Jadentir Hurlleur. Tous incarnent des étalons reproducteurs à présent et la lumière de ceux qui les connaissent.

Penraltan, le chef héroïque, assista au mariage du Haut Roi et fut de ceux qui formèrent le tunnel d'épées qu'Argrath traversa. Le présent qu'il lui offrit consistait en deux chevaux de course assortis : les deux Yeux Dorés, qui faisaient l'envie de tous, et ne se révélaient dignes que d'un Haut Roi et d'une Haute Reine.

LE ROYAUME DE TARSH

LA DYNASTIE DES JUMEAUX (1330-1448)

ARIM LE FONDATEUR

Arim l'Indigent pénétra dans la Passe du Dragon vers 1330, après l'invasion de Holay par la Soeur Conquérante. A cette époque, la Passe du Dragon demeurait interdite aux humains de Péloria. Aussi, lorsqu'Arim atteignit la Ligne Mortelle, vingt de ses ancêtres apparurent pour tenter de l'empêcher de la franchir. Si la démarche d'Arim s'avérait courageuse, elle n'en était pas moins désespérée.

Arim commença par croiser Henereel, une centaure, et lui porta assistance. Un peu plus tard, il rencontra Benst Beel, un guerrier herbivore. Il fit la paix avec un dragon (à moins que ce ne fût qu'un simple dragonewt). Enfin, au pied du Mont Kerofin, il trouva la Prêtresse Sorana Tor.

Il semble que la cour qu'Arim l'Indigent mena auprès de Sorana Tor se révéla une expérience ardue quoique plaisante. Les ballades en font une cour orlanthi classique, au cours de laquelle Arim remplit un certain nombre de tâches semblables à celles que son dieu Orlanth accomplit pour obtenir les faveurs d'Ernalda, la déesse de la terre. Lors de cette entreprise, Arim délivra de nombreux esclaves et prisonniers, chercha et obtint de nombreux disciples, et se lia d'amitié avec les tribus herbivores de la région. Dirigés par Arim, éduqués par Sorana Tor, les clans s'unirent et se donnèrent le nom de Tribu de Tarsh.

En 1362, le Roi Arim et ses troupes marchèrent sur Holay pour y combattre l'Empire Lunar. Il était accompagné de ses deux enfants, des jumeaux d'âge adolescent. Les Tarshites reçurent l'aide des Balazarings. Ces derniers firent venir quelques-uns de leurs amis aldryami. Les armées se livrèrent bataille non loin du site où la Rivière Islem et le Fleuve de l'Anguille Noire entrelacent leur cours. Les cohortes impériales disposaient d'effectifs plus nombreux et mieux équipés, sans compter l'appui peu ordinaire de leurs écoles de magie. Fortes de leur courage, elles manœuvrèrent avantageusement et se rapprochèrent des barbares. Alors les Jumeaux soulevèrent une étendue de collines et la laissèrent retomber, telle une vague déferlante, sur leurs ennemis. Ceux-ci moururent sur le coup. Il s'agissait de la Bataille des Collines Tombantes, disputée en 1362.

Le Roi Arim mourut paisiblement vers 1368. Sa femme et ses enfants bien-aimés portèrent son corps sous terre, dans le temple qu'il avait contribué à découvrir.

VARSTAPOOR

Varstapoor le Jumeau fut élu Roi de la Tribu de Tarsh. Cet homme beau et fragile avait une soeur forte et effrontée. Parfois on les confondait lorsqu'ils se trouvaient ensemble. Lui et sa soeur pouvaient déclencher de vastes tremblements de terre capables de faire chuter tous ceux figurant dans les environs et ce, sur des kilo-

mètres à ronde. Lorsque les incroyables pouvoirs sismiques des jumeaux prouvèrent leur efficacité face aux armées lunars, les derniers clans libres d'Holay, de Balazar et d'au-delà l'Echine du Dragon unirent leurs forces pour ne plus former qu'une seule et même tribu.

Un jour, une formidable armée de nomades quitta le nord pour faire route sur Tarsh. Ces derniers avaient ravagé l'Empire même, aussi le Roi Varstapoor conclut une alliance temporaire avec les légions lunars de la région. Puis, ensemble, ils défirent les envahisseurs lors de la Bataille du Val de Quintus de 1374.

Vestenbora, la soeur de Varstapoor, devint prêtresse, puis grande prêtresse du temple ouvert par son père. Elle s'impliquait énormément dans ses fonctions et n'hésitait point à entreprendre ce qu'elle jugeait nécessaire pour aider son peuple. Sous sa direction, le temple fut voué au culte de Maran Gor, la destructrice déesse des séismes.

En 1375, le roi Varstapoor accéda au statut de gardien immortel du Grand Temple de Tremblement de Terre, sur le Mont d'Hiver. Les clans de Tarsh s'assemblèrent et décidèrent que le gouvernement revenait au fils de Varstapoor.

OVARTIEN

Ovartien Fils-de-Jumeau régna pendant près de vingt ans. Sous son autorité, les Tarshites lancèrent des raids réguliers sur les basses terres, allant jusqu'à piller le sultanat lunar de Sylila. Les représailles se faisaient rares et inefficaces. L'armée tarshite, épaulée par ses fidèles alliés les Herbivores, triomphait.

De façon surprenante, le fils d'Ovartien se retourna contre ces mêmes alliés pour déclencher une guerre en volant certaines de leurs bêtes de saillie. Les Herbivores furent fort justement outrés. Ils massèrent leurs effectifs et leurs dieux pour récupérer leurs animaux. Ils chevauchèrent avec promptitude, et firent montre d'une magie inconnue jusqu'à lors. Pourtant, ils perdirent l'affrontement au corps à corps et furent vaincus dans les bosquets entourant le Temple du Tremblement. Ovartien et son fils se querellèrent, puis le roi renonça au siège qu'il occupait au sein du Conseil.

YARANDROS

Les amis de Yarandros le nommèrent roi en vertu de ses qualités naturelles et de sa lignée. Ce dernier critère était nouveau pour les Orlanthi. Ils en furent choqués car ils ne croyaient pas en la transmission héréditaire des devoirs. Les clans qui résistèrent se virent rapidement conquérir par le seigneur de guerre et roi. Par la suite, la tribu de Tarsh cessa d'exister mais le Royaume de Tarsh perdura.

Yarandros s'avéra un grand seigneur de guerre. Tout jeune déjà, il prit les murs de Kafol d'assaut et apprit un secret de la bouche de la déesse qui s'y trouvait. Plus tard, il vola un cheval magique et le garda. Il ne monta plus que ce dernier. La bête reçut le nom de Bondisseur Joyeux. Sa force lui permettait de franchir les fleuves d'un bond, son intelligence d'user de magie et sa volonté de maîtriser ses instincts. Lors des batailles, Yarandros obligeait les hommes de sa maison à monter des Chevaux Dorés. Il les faisait se tenir près de lui, prêt à ex-

exploiter toute faiblesse dont l'ennemi ferait preuve, ce qui lui valut le surnom de "Fou de Charge".

Yarandros voyagea beaucoup pour trouver des alliés. Une fois, il se rendit en Prax où vivent les nomades animaux qui détestent quiconque monte à cheval. Cependant, ils se laissèrent impressionner par ses prouesses au combat individuel et Yarandros en tua beaucoup avant de les convaincre. Alors, il les recruta en leur promettant le riche pillage de pays étrangers. Ils défirent tout d'abord le Peuple Monté puis aidèrent le roi à perpétrer ses raids dans toute la partie sud de l'empire.

L'un de ces mercenaires était particulièrement fourbe. Son nom était Jaldon Dentdor, un khan pillard de grande renommée. Au lieu d'aider le royaume, il mena des troupes de nomades contre Tarsh. Le Roi Yarandros se retrouva à la tête de forces montées insuffisantes pour remporter chaque bataille disputée. Certaines ruses, comme l'utilisation du Venthomme, ne fonctionnèrent qu'une ou deux fois. Il enseigna à son peuple comment attaquer la cavalerie permanente de l'ennemi, ce qui déconcerta bien souvent le peuple bison. Il intercala de nombreux archers et porteurs de javelines avec des piquiers.

L'un des hommes de Yarandros nourrissait une haine féroce envers les Praxiens. Il s'appelait Derik et appartenait au clan du Geai Bleu, de la tribu de Dundaelos. Derik avait la charge de défendre la frontière praxienne. Il reçut le nom de Derik Hommefourrure en raison des nombreuses peaux que ses hommes et lui récupérèrent sur les cadavres de leurs ennemis lors de leurs opérations. Ce fut Derik qui renvoya Jaldon Dentdor à la tombe et qui dressa le nouveau cairn de crânes sur cette dernière.

Derik pria Orlanth de lui inspirer une façon d'atteindre l'ennemi monté qui se dissimulait dans les étendues arides de Prax. Cette nuit-là, il rêva du Chemin Chevalin. Il s'y engagea et ne s'arrêta qu'après avoir découvert et ramené le Filet Noir. L'arme lui permit d'extirper ses disciples du rêve, si bien que, de son vivant, il fonda sa propre tribu de nomades. Grâce à celle-ci, Derik préserva les frontières tarshites des nomades animaux de Prax. Sa victoire la plus connue reste celle obtenue en 1489 lors de la Bataille de Denzis Eau. Le peuple de Derik porte aujourd'hui le nom de Tribu Poljoni. Ses membres montent des chevaux et convoient du bétail.

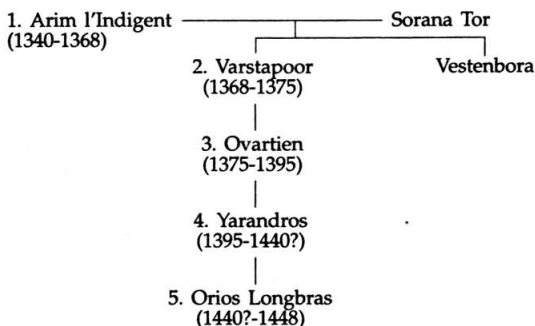
ORIOS

Orios fut le cinquième roi de la dynastie. Il semble avoir rempli toutes ses attributions avec efficacité, même s'il n'eut point d'héritier et manqua de s'enquérir de présages favorables avant de lancer son dernier raid contre l'Empire. Cette dernière action lui valut le surnom de "l'Idiot", donné par les historiens. Pourtant, il contrôla bien moins son destin qu'il n'est apparent.

En 1448, Orios traversa par erreur la frontière du Sultanat Dément de Tork. Cette région chaotique et suppurante était peuplée de fous et de démons, emprisonnés en ces lieux par Jannisor Chasseur-de-Lune, un héros qui avait vécu de nombreuses années plus tôt. Cette contrée disposait d'une faculté fâcheuse : elle pouvait étendre ou réduire ses frontières invisibles, à des vitesses parfois alarmantes. Il semble qu'Orios franchit l'une de ces frontières en pleine expansion en

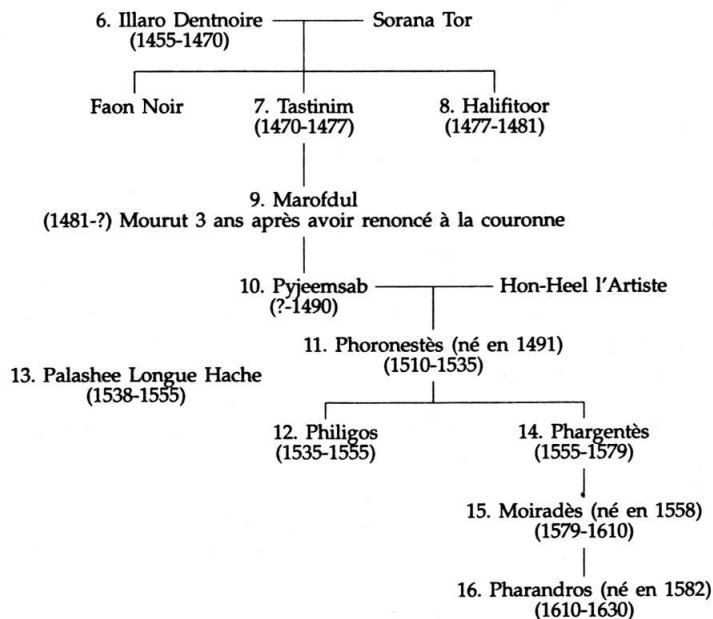
LES ROIS DE TARSH

DYNASTIE DES JUMEAUX



GUERRE CIVILE DE TARSH 1448-1455

DYNASTIE D'ILLARO



revenant d'un raid. L'invasion du Sultanat, fut-elle commise par inadvertance, permit à ses habitants de quitter leur territoire et de se livrer à un saccage des plus sauvages, une fois annihilée l'armée décontenancée de Tarsh. Heureusement pour le Royaume de Tarsh dépourvu de dirigeant, la horde bifurqua vers le nord, en direction des terres lunars. Malheureusement, Tarsh était vouée à connaître son lot de destruction, horde chaotique ou non.

LA GUERRE CIVILE

L'absence de fils laissa entier le problème d'une succession. Depuis Arim l'Indigent, toutes les tribus de Tarsh appuyaient tacitement la coutume nordiste de la primogéniture. Yarandros fut le premier à la pratiquer ouvertement. A présent qu'un héritier manquait, diverses factions puissantes tentèrent de sacrer leur propre roi en basant leur revendication sur différents usages, les besoins locaux et les courants politiques changeants.

Le Temple du Tremblement gagna la vieille tribu des Kerofini à sa cause. Ses membres insistèrent sur la nécessité de nommer une reine et d'ordonner une succession de type matriarcale dont le contrôle reviendrait aux prêtresses. Leur candidate fut Erantha Gor, une terrifiante incarnation de la déesse de la guerre et dont la forme paraissait mortelle.

Tarkalor le Très Grand, membre de tribu des Princeros et Prince d'Aldachuri, se présenta également. Lorsque son frère revint en trébuchant de la défaite qu'Orios lui avait infligée, Tarkalor fonda un cercle tribal, fut proclamé Prince, puis nommé Roi de Tarsh. Il déclama le nom de huit de ses ancêtres pour prouver sa valeur et envoya 9 000 guerriers résoudre la querelle.

Jornkalor, un citoyen de Talfort, se rendit célèbre en ralliant la cité afin de repousser l'armée de Tarkalor le Très Grand. Il passa l'hiver à organiser la défense des cités voisines. Il reçut l'aide de Sylila et, en fin de compte, de l'Empire Lunar. Ce dernier lui détacha des magiciens et des soldats.

En 1455, Arim le Blond, général des armées des basses terres, tua Erantha Gor. Cette dernière fut surprise par un régiment composé de femmes insensibles à sa magie la plus puissante. En effet, celle-ci visait à occire les hommes. L'armée marcha sur le Temple du Tremblement, qui se referma sur lui-même. Sous le couvert d'une attaque de diversion, des sorciers lunars se glissèrent dans le temple puis assassinèrent les filles d'Erantha Gor et bien d'autres encore. Alors Arim le Blond conclut une paix avec les prêtresses (qui regrettaient d'être entrées en politique) et fonda sa propre faction.

En 1458, une armée en provenance de Sylila pilla Talfort et quelques autres cités d'importance. Jornkalor fut emprisonné puis déporté dans l'empire, retenu par des chaînes. Arim le Blond se vit tuer par trahison. Tovtarsar Troudent, membre de la tribu des Tovtaros et Prince des Aldachuri, saisit l'occasion pour passer à l'attaque. Cependant, il subit de lourdes pertes. Certaines cités se rebellèrent et éliminèrent leurs occupants syliliens tandis que Filichet se proclamait dépendante de l'Empire Lunar.

LA DYNASTIE D'ILLARO (1448-1490)

La politesse veut que l'on fasse commencer cette dynastie à la suite de la précédente. Cependant, la région ne cessa d'être déchirée par des luttes intestines durant lesquelles les prêtresses elles-mêmes se divisèrent en fonction de leurs desseins politiques. Les tribus avoisinantes tirèrent avantage de ces conflits et dévastèrent les prétendants au trône. Ainsi les Herbivores, les Balazarings et les Quivini se livrèrent-ils au pillage. Ces derniers reçurent même le soutien de leurs ennemis, les monteurs d'impalas et de bisons de Prax.

En 1455, le Temple de Maran Gor formula la Prière à Sorana Tor. La fille de la déesse apparut et prit possession du corps de la Grande Prêtresse. Elle devint la fondatrice immémoriale de Tarsh. Sous sa direction, le temple fut purgé de ses fauteurs de troubles qui arboraient tous six orteils. La statue d'Ernalda retrouva sa place sur le premier piédestal du sanctuaire.

Lors de la réunion suivante tenue par la tribu des Kerofini, les prêtresses prirent fait et cause pour Illaro Dentnoire, du clan des Hendarli. Ce clan devait sa célébrité à la bière froide qu'il brassait à partir de houblon cultivé en plein hiver. Illaro fut nommé seigneur du cercle, puis Sorana Tor l'épousa.

ILLARO

Illaro Dentnoire négocia avec les Aldachuri. La première action qu'ils entreprirent de concert fut de piller les Quivini. Puis un séisme leur permit de vaincre les Herbivores. Grâce à l'aide des soeurs de Sorana Tor, les basses terres furent reprises et tous les sympathisants lunars, tués ou refoulés. Illaro renonça à son poste au sein des Kerofini et se fit couronner Roi de Tarsh. Cependant, il ne put jamais reconquérir entièrement l'ancien territoire, qui comprenait les terres d'Holay, des Balazarings et des Quivini.

Illaro Dentnoire et la Grande Prêtresse eurent trois fils. Le premier, Faon Noir, portait des cornes ; il était si sauvage qu'il partit vivre dans la Forêt Puante. Les deux autres, Tastinim et Halifitoor, gouvernèrent à sa suite. Illaro régna de 1455 à 1470. Il mourut en plein acte sexuel lors d'une cérémonie religieuse.

TASTINIM

Tastinim succéda au roi Illaro, dont il était le fils. Septième roi de Tarsh, il épousa une prêtresse du Temple du Tremblement et gouverna sept années durant. Il perdit la vie en combattant des loups-garous sur la Terre des Sikithi. Il régna de 1470 à 1477.

HALIFITOOR

Halifitoor était le troisième enfant d'Illaro et de Sorana Tor. Il gouverna pendant quatre ans, puis fut assassiné par son neveu, le fils de Tastinim. Il régna de 1477 à 1481.

MAROFDUL

Ce fut Marofdul qui tua le Roi Halifitoor. Nul ne connaît la cause de leur querelle, mais elle tenait probablement à la succession au trône. L'assassin enterra son oncle

sur un champ fraîchement labouré et lui édifia un autel. L'endroit s'appelle encore le Champ du Duel. Situé sur l'Île de Kordros, il donne toujours une récolte abondante.

Le Roi Marofdul fut le neuvième monarque de Tarsh. Un membre féminin de la Cour Impériale Lunar lui fut dépêché, leur union devant sceller un traité d'alliance. Mais il la rejeta et la fit enfermer dans un meuble en cuivre, sur les Collines de l'Hydre. Plus tard, elle fut délivrée par Hassidor le Tonnelier puis, au bout d'une cour aventureuse, tous deux s'établirent à Bout du Monde et cessèrent de faire partie de l'histoire royale.

Marofdul abdiqua en faveur de son fils et se retira dans une propriété. Là, il vécut trois ans avant de se faire tuer par des monteurs de bison praxiens. Sa tombe devint un petit temple dans lequel il était possible de consulter le roi de la terre pour obtenir ses oracles. Elle porte le nom de Maison de Marof et se dresse sur la berge nord du Fleuve Osdir.

PYJEEMSAB

Pyjeemsab fut le dixième Roi de Tarsh. C'était le fils du Roi Marofdul. Lorsque, en 1490, Hon Eel l'Artiste gagna le pays, Pyjeemsab poursuivait son règne. S'aidant d'enchantements subtils et de pouvoirs magiques renversants, l'Héroïne Lunar s'insinua dans les rites les plus secrets du Temple d'Ernalda de l'Île de Kordros, et en convainquit les participants qu'elle était et avait toujours été une des leurs. Ensemble, ils achevèrent le rituel. Ainsi les racines lunars parvinrent-elles finalement à prendre au plus profond de la résistance tarshite.

Le Roi Pyjeemsab obtint la permission de ces prêtresses de la terre d'épouser la fascinante étrangère qui prétendait incarner une déesse déguisée. En 1490, le mariage eut lieu après une saison de préparation et un rituel d'une semaine auquel de nombreux dignitaires impériaux assistèrent. D'immenses festivités suivirent et les époux disparurent dans leur suite nuptiale.

Nul ne revit jamais le roi. Le gouvernement se poursuivit sans roi pendant quelque temps, car on pensait qu'il se trouvait complètement submergé par l'émerveillement conjugal. Hon Eel réapparut au bout de sept jours en déclarant qu'elle portait l'héritier du royaume. Mais lorsqu'Ukeena Noire, la prophète, vit l'âme de Pyjeemsab traverser le noir fleuve du royaume des morts, de nombreux Tarshites se rebellèrent ouvertement. Hon Eel s'auto-proclama régente et s'acquit un soutien considérable parmi les Tarshites. Elle nomma des vice-rois dont la fonction serait d'aider son futur fils. Nombre de gens se réjouirent de ce que les troupes impériales aient été aussi nombreuses lors du mariage. D'autres se préparèrent à la guerre.

Bordor ferma ses portes au nez de l'armée et ne tomba qu'après un assaut des plus furieux. Les Aldachuri et les Kerofini massacrèrent tous les sympathisants lunars qu'ils trouvèrent sur leurs terres et utilisèrent leurs biens pour engager des mercenaires. Les Herbivores envoyèrent des brigades protéger le temple de la terre, dont les rangs se grossirent de volontaires provenant du Pays Saint.

Les armées se heurtèrent lors de la Bataille des Soeurs Dansantes, ainsi nommée en raison d'une formation de plinthes voisine. Les magiciens et les troupes

lunars balayèrent leurs ennemis et poursuivirent les survivants jusqu'aux portes de Bagnot, où ils furent refoulés. Dunstop succomba et Mur d'Esclaves fut tant pillée qu'il n'en resta que des ruines abandonnées.

Le fils de Hon Eel naquit au bout de neuf mois. Lors d'une cérémonie lunar, il fut baptisé Phoronestès et nommé héritier du royaume. Les vice-rois décrètent que quiconque renierait l'héritier se verrait mis hors-la-loi et déporté. Lasses de la guerre, de nombreuses régions se rendirent. Mais les tribus du sud-est, protégées par la ligne de forts s'étendant de Dunstop à Mur d'Esclaves en passant par Bordor, refusèrent de plier. Le royaume se divisa. Les tribus non-lunars, qui reçurent le nom d'"Exilés de Tarsh", déclinerent au fur et à mesure que la dynastie d'Illaro prospéra sous l'influence des Lunars.

LES ROIS LUNARS

Le Roi Phoronestès ne prétendit jamais avoir fondé une dynastie. D'ailleurs, aucune autorité lunar ne laissa jamais supposer un tel événement. Fils unique du Roi Pyjeemsab, Phoronestès figurait donc l'héritier présomptif du trône. Aucune puissance militaire lunar ne tenta jamais d'annexer la contrée, qui fut toujours considérée comme une province située à l'extérieur de l'empire.

Cependant, l'empreinte des Lunars devint visible dès les débuts du règne de Phoronestès. La cité de Bout du Monde fut choisie comme capitale et agrandie en de telles proportions qu'il ne reste plus rien de la cité originelle. Elle hérita d'un agencement inspiré des "grilles" de Sylila (un entrecroisement de rues parallèles et perpendiculaires) et ses places s'ornèrent de fontaines et de statues avant même son achèvement. Cette époque vit l'arrivée de nombreux arts et usages lunars. De même, les cultes des Lunars commencèrent à gagner audience auprès de la population, guérisseuses et prêtresses arpentaient les collines comme missionnaires en proie à l'extase ou à la poursuite d'une quête.

PHORONESTES

En 1496, l'enfant roi Phoronestès s'assura qu'un emplacement soit consacré à la construction d'un certain "Temple de la Lune Montante". Un temple est bien plus difficile à bâtir qu'une ville, aussi de nombreuses années seraient-elles nécessaires pour parvenir au résultat final. Ceci fait, l'empire serait assuré de disposer d'une magie puissante dans la région.

Le jeune Roi Phoronestès ne dirigea ses troupes qu'en de rares occasions, préférant confier les campagnes militaires à ses généraux et s'adonner à l'alchimie plutôt qu'au tir à l'arc, à la poésie plutôt qu'à la guerre. Lorsque quelques escarmouches préliminaires et une bataille modeste eurent prouvé sa capacité à vaincre l'ennemi, il se retira pour administrer son pays et non le parcourir à la recherche d'aventure. Son règne vit l'affaiblissement des Exilés de Tarsh. Il décéda en 1535, "la gorge serrée, étouffant suite à une indigestion d'encornets de rivière rehaussés de palourdes au miel et de poudre de pavot noir."

PHILIGOS

Philigos, fils de Phoronestès, fut le douzième roi de Tarsh. Son tempérament ressemblait à celui de son père. Cependant, sa maîtrise des arcanes se révéla bien faible lorsque, en 1538, il mena l'armée de Tarsh au combat contre les exilés.

Ces derniers avaient pour chef un seigneur de guerre répondant au nom de Palashee Longue Hache. Il avait incité le Temple de la Terre à soutenir une rébellion. Sa réputation d'ivrogne égoïste avait couru un peu partout. Les membres du Temple de la Terre utilisèrent leur magie pour détruire l'armée de Philigos, le Temple de la Lune Montante et Bout du Monde. Le Roi et sa famille eurent du mal à fuir vers Sylila, où ils s'établirent.

Philigos passa le plus clair de sa vie à Glamour, implorant l'empereur de lui confier une armée afin de se venger. Puis, à la venue du Rêve des Dragonewts, on lui demanda d'attendre jusqu'à la réunion de certaines conditions. En dépit de son trouble, le Roi Philigos patienta.

PALASHEE LONGUE HACHE

Palashee était un orphelin et les femmes du temple, qui l'avaient élevé, l'aimaient beaucoup. Il avait toujours fait montre d'un bon équilibre entre plaisir et responsabilité, obligations et liberté. Il était impossible de ne point l'aimer en son foyer.

Palashee devint grand, fort et rapide. Nul ne l'égalait dans tout Tarsh. Les prêtresses saisirent l'occasion de lui enseigner tout ce qu'elles pouvaient et laissèrent les hommes contrebalancer la soif de connaissance et d'aventure du jeune homme.

Avant même d'être père, Palashee se fit accepter comme l'un des chefs de la tribu des Kerofini. Lorsque la guerre éclata, on le choisit naturellement comme représentant sacré, chargé de l'aspect magique de la bataille. Palashee prit le commandement du clan.

Leur ennemi était le Roi Philigos, un suzerain maléfique qui avait usurpé le trône grâce à la magie de sa mère. Les prêtresses marchèrent sur le roi perfide aux côtés de Palashee. Le temps de déclencher deux tremblements de terre et les puissantes femmes avaient anéanti la plus grande partie de l'armée lunar. Le roi maléfique parvint à s'enfuir. Palashee et ses troupes le poursuivirent jusqu'à Bout du Monde, mais il sacrifia les gardes et les compagnons de sa maisonnée pour s'échapper.

Les prêtresses des séismes ne se rendirent point à Bout du Monde. Elles gagnèrent le Temple de la Lune Montante et en rasèrent les fondations.

Le Roi Palashee Longue Hache gouverna Tarsh avec sagesse. Contrairement à un grand nombre de ses prédécesseurs, il ne massacra pas la population de la province lunar qu'il venait de conquérir. Le souvenir qu'il a laissé est celui d'un homme sage et fort. En outre, il est révérend pour son équité et son aptitude à boire l'hydromel à longs traits. Il choisit Bout du Monde pour capitale et développa des relations commerciales avec les ennemis l'entourant. Il régna de 1538 à 1555.

C'est sous son règne que le Rêve des Dragonewts se produisit. Cet événement abasourdit les habitants du continent tout entier, si bien que, en 1539 et 1540,

les humains de tous pays hésitèrent à commettre quelque action qui pût trop les éprouver, préférant la prudence. En attendant de découvrir la cause ou les conséquences du phénomène, ils se tenaient prêts à toute éventualité.

Suivant le conseil des prêtresses, le Roi de Tarsh fit montre d'une *belle compréhension*. Lors de rites mystérieux, il partit fraterniser avec certains dragonewts. Palashee encouragea également l'amitié des tribus du Bois de la Puanteur en tuant tous les grands sangliers visibles, qu'ils fussent montés ou non, et finit par obtenir la reddition de la tribu monstrueuse de ces lieux.

C'est le Roi Palashee qui suscita la loyauté du "vieux Tarsh", loyauté qui survécut fort longtemps à sa mort. Même les adorateurs lunars lui vouèrent le culte du héros.

En 1555, dix-sept années après que leur père les ait sortis du palais croulant, les fils de Philigos firent leur retour à la tête d'une armée lunar. Le commandement en revenait à Philigos et à son frère Phargentès. Bénéficiant du soutien de l'Empereur Lunar, ils faisaient route pour reprendre les terres légitimes de leur père et de leur grand-père à l'usurpateur exilé et détesté.

Les armées s'entrechoquèrent lors de la Bataille de Ferme de Karnege. Au bout d'une demi-journée d'attente, les fantassins passèrent à l'attaque au trot. Cependant, leur assaut ne surpassa pas la masse des défenseurs qui se mirent à contourner leurs flancs. La cavalerie lunar les refoula et sembla sur le point de l'emporter. C'est alors qu'un bataillon de cavalerie allié surgit du Bois de Hal pour enfoncer les lignes arrières des Lunars. Cherchant à atteindre le champ de bataille à temps, les hommes avait entamé une course qui avait manqué de les épuiser. Les nomades animaux qui les accompagnaient se détournèrent de l'affrontement pour ravager le campement lunar. Les hommes des collines s'arrêtèrent à peine, chargeant directement l'assemblée des magiciens désarmés. La panique qui s'ensuivit provoqua la déroute de l'Armée Lunar. Le clan tarshite, dont les femmes prennent des scalp, encerclèrent le Roi Philigos et sa garde, ceux-ci s'étant embourbés. Les tarshites ne firent point de quartiers.

L'avenir du Vieux Tarsh semblait assuré. Palashee tint un grand banquet victorieux et récompensa généreusement chacun des participants. Il glorifia le Prince Jarolar, car le chef des Quivini avait annihilé les sorciers. Les morts se virent honorer puis mettre en terre en des champs sacrés ; les cadavres de l'ennemi furent incinérés.

L'armée se sépara et les alliés de Tarsh s'en retournèrent chez eux afin de moissonner leurs terres. Alors, au coeur de la nuit, le frère cadet de feu le roi lunar lança un raid surprise. Le Roi Palashee n'eut pas à attendre longtemps avant de pouvoir lever une petite armée dont les effectifs s'avérèrent identiques à ceux de l'attaquant désespéré. Le Roi Palashee et le Général Phargentès s'affrontèrent de si violente façon que l'herbe du Champ de la Hache reste encore rouge aujourd'hui. Finalement, la fourberie lunar l'emporta et Longue Hache trouva la mort.

Néanmoins, Phargentès fut mutilé en ce jour et porta le nom d'"Un-Bras" par la suite. Malgré tout, il reconquit la couronne de ces terres pour le compte de sa lignée. Toute sa vie, il garda rancune aux exilés ainsi qu'aux assassins de son frère.

Les Exilés repartirent en emportant le corps de leur roi et lui vouèrent les rites les plus sacrés de Sorana Tor. Depuis, ce temple révère Palashee.

PHARGENTES

Le frère cadet de Philigos s'appelait Phargentès. C'était un homme ambitieux et sans pitié. Il conseilla à son frère de ne pas attaquer mais ce dernier ne l'écouta pas. Finalement, lorsqu'il prit le commandement, l'ampleur et la profondeur de ses compétences s'affirmèrent.

Phargentès s'évertua à renforcer et agrandir son royaume. Impitoyable, il lançait ses raids et ses attaques magiques sur tous ceux qui refusaient d'obéir à ses demandes de respect et de tribut. Lorsque des rois ennemis lui résistaient, Phargentès les tuait. Il abattit deux rois de Tarsh, Palashee et Hendrakos ; deux Rois de Sartar, Jarolar et Jarosar ; un Roi des Balazarings, Iertand ; et un Roi d'Aggar. C'est pourquoi qu'il est souvent surnommé le Tueur de Rois.

Phargentès accomplit de grandes oeuvres pour Tarsh. Il ordonna la construction de routes sur l'exemple de celles qui s'enfonçaient au coeur du pays, fit ajouter une nouvelle section à Bout du Monde et fortifier ses murs de sorte à en assurer la sécurité. D'autres cités furent également parées de nouveaux murs d'enceinte et de nouveaux temples. Il devint le protecteur des sculpteurs Cassidor et Ineldus et finança toutes les Reconstitutions Dramatiques de Bout du Monde.

Phargentès eut un mariage heureux et en 1558, un fils unique nommé Moiradès.

Un seul ennemi parvint à contrarier les projets de Phargentès, le Roi Tarkalor de Sartar. Le roi mourut de vieillesse, transmettant son héritage avec maintes bénédictions à son fils et ses parents.

MOIRADES

Phargentès décéda en 1579 à l'âge de 65 ans et légua son royaume à son fils. Moiradès devint le quinzième roi de Tarsh.

Le nouveau roi ne se révéla point guerrier, préférant utiliser la magie lunar pour s'élever dans les hautes sphères d'une évolution personnelle. Sa piété et sa puissance furent remarquées jusqu'en Sylila. Il délégua le commandement de l'armée à un certain nombre de généraux de la contrée. Ceux-ci prirent le nom de Phargantites et ils subordonnèrent parfois leur autorité aux officiers lunars venant leur rendre visite.

L'armée tarshite affronta à nouveau les exilés et leurs alliés en 1582 lors de la Bataille du Pic du Grizzli. Les Exilés de Tarsh et un grand nombre de prêtresses trouvèrent la mort. Bagnot fut cerné et tomba peu après. Les exilés se retrouvèrent confinés dans une petite région située autour du Mont Kerofin et de leur temple.

Les troupes lunars et provinciales portèrent la guerre en des lieux fort éloignés de Tarsh et le pays put donc jouir de la paix et de l'abondant parc à moutons lunar impérial. Les Tarshites charrièrent de grandes quantités de céréales en aval afin de les livrer aux paysans affamés. Ils reçurent en échange des érudits et des marchands appauvris en quête d'une vie meilleure. Le royaume prospéra. Moi-

radès fonda l'Université des Provinces et donna la préférence aux postulants provinciaux plutôt qu'aux habitants de la Patrie Lunar ou autres. C'est également le Roi Moiradès qui introduisit l'attrape-mouches à queue rouge en Tarsh.

Ragaillardi par la vision qu'il avait de son royaume, Moiradès décida de l'embellir davantage encore en épousant la Reine Plumes du Temple de Kerofin. Il devint ainsi le troisième Roi de la Passe du Dragon.

Moiradès vécut 52 ans et s'éteignit en 1610.

PHARANDROS

Pharandros naquit en 1582, peu après le couronnement de son père. Il avait 28 ans lorsqu'il accéda au trône. Ayant été éduqué en Sylila et à Glamour, il se laissa influencer par les conceptions impériales.

Ceux qui désiraient rallier le royaume trouvèrent récompense dans la paix et les richesses mêmes de Tarsh. Après l'anéantissement définitif du royaume ennemi de Sartar en 1613, la partie nord de ce dernier accepta de se fédérer au Royaume. Par la suite, le roi encouragea l'ensemble des habitants à s'adonner aux nombreuses et pittoresques pratiques impériales.

Pharandros s'empêtra dans la politique impériale et son règne s'en trouva affecté. La guerre civile qu'il provoqua est significative des nouveaux principes instaurés. En 1621, lorsque Fazzur se vit retirer son commandement, le Roi Pharandros lui resta attaché et lui offrit de prendre la tête de l'armée de Tarsh. Mais lorsque l'année 1625 se profila, ils devinrent ennemis. Cette année, à la suite du désastre draconique, le roi envoya Fazzur à la reconquête de Sartar. Puis, Pharandros tenta d'assassiner les plus influents des partisans de Fazzur qui étaient demeurés sur place. Il échoua et Fazzur rentra en toute hâte sans que Sartar n'ait été touchée. L'année suivante, les officiers de l'armée professionnelle, les Phargantites, prirent le commandement d'une nouvelle armée et disputèrent la Bataille du Vieux Sommet. Là, ils tuèrent Sourcil d'Etoile. Toutefois, les hommes des colines s'avérèrent si nombreux que les Phargantites ne purent les défaire.

Ensuite, les divisions frappant les différentes parties du royaume s'accrochèrent. D'un côté se tenaient Fazzur et ses Fazzurites, et de l'autre, Pharandros et ses Phargantites, soutenus par l'empereur. Ils se battirent sur des fronts économiques, spirituels, politiques et finalement, militaires. Ils ne purent en aucun cas empêcher Sartar de s'épanouir sous le règne du Prince Argrath.

C'est en 1630 que le conflit éclata ouvertement entre les deux factions, si bien que les Fazzurites demandèrent l'aide du Prince Argrath. La réponse de ce dernier fut rapide et il leur envoya des troupes et des magiciens. Certains envahisseurs apportèrent leur contribution au siège de Bout du Monde, où Pharandros attendait des renforts impériaux. Néanmoins, la plupart gagnèrent le Temple de la Lune Montante et le détruisirent. Onjur le Poète, le chef des Fazzurites, usa de ruse pour pénétrer dans les murs de la cité et captura le roi.

Pharandros ne conserva la vie qu'à la demande implorante de sa mère, Estal Donge. Il fut à jamais enfermé dans la Cité des Merveilles.

LES ROIS ETRANGERS

MULARIK LE BARBARE

Après l'emprisonnement du Roi Pharandros, Argrath le Roi Conquérant installa l'un de ses amis sur le trône de Tarsh. L'homme s'appelait Mularik Oeil-de-Fer. Ce noble originaire des lointaines terres de Tanisor se réclamait de la lignée d'Arkath Fléau-du-Chaos. Il s'entourait en permanence de cinq gardes revêtus d'armures de fer et de deux sorciers.

Mularik se révéla un dirigeant cruel et sans cœur. Il commença par proclamer un impôt dont le versement autorisait aux autochtones de conserver leurs fonctions. Il se mit ensuite à tuer tous ceux qui manquaient de payer. La guerre fut brève et Mularik partagea les propriétés entre ses hommes. Ceux-ci créèrent alors leurs propres taxes. Lorsque les Fazzurites entrèrent en dissidence et fomentèrent une rébellion justifiée, Mularik envoya ses impitoyables mercenaires les écraser, ce qu'ils firent.

L'arrogance de Mularik grandit proportionnellement aux succès qu'il remporta; il alla jusqu'à faire payer un droit de passage aux messagers de son suzerain. Le Roi Argrath, qui avait offert ce poste à Mularik, protesta, mais la honte l'envahit lorsqu'il entendit des mots qu'il avait lui-même prononcés dans sa jeunesse.

Finalement, alors que le Haut Roi se rendait à son propre mariage, le Roi Mularik tenta d'intervenir et de lui infliger un impôt. Argrath versa la totalité de la somme afin de prouver son honneur. Cette nuit-là, quelques chevaliers indisciplinés s'infiltrèrent dans les quartiers de Mularik. Le chef déta la dans une allée, mais un mur s'effondra sur lui, le tuant sur le coup. Un procès hâtif fut organisé et les coupables confiés à la justice.

ANNSTAD DE DUNSTOP

Annstad de Dunstop fut un grand roi guerrier de Tarsh. Le bon Roi Argrath le nomma suzerain de Tarsh en récompense des nombreux exploits qu'il accomplit.

SARTAR

LES PREMIERES COLONIES

À l'angle sud-est de la Passe du Dragon, entre la Vallée des Bêtes et les plaines de Prax, s'étend une région au relief accidenté de collines arrondies et de profondes vallées sinueuses. En son centre s'élèvent les Monts Quivin, un soulèvement de pics abruptes qui borde la même ligne de partage que les Montagnes des Orages au sud, et les Montagnes Indigo au nord.

Lors de l'Occupation Inhumaine, de nouvelles forêts furent plantées sur les larges étendues que Jaldon et Oakfed avaient calcinées. Seules de vigoureuses actions entreprises par les trolls empêchèrent la région d'être complètement envahie par la végétation.

Les Praxiens superstitieux évitaient les contreforts de la ligne de partage, car ceux-ci gardaient encore de vifs souvenirs des pertes subies pendant la Guerre des Tueries Draconiques. Les Herbivores, que Sabot de Fer avait créés au sein de la passe, préféraient généralement ignorer cette région de collines pour se consacrer à des territoires plus découverts. Ainsi la région montagneuse des Quivini se révéla vide de toute vie humaine et prête à l'occupation, lorsque les premiers peuples du sud redécouvrirent que la Passe du Dragon offrait de belles possibilités de colonisation.

Les premiers humains du sud à gagner la passe furent les membres du clan de Colymar. Ils s'établirent dans les alentours des Crêtes du Feu Etoilé. Outre son désir de vivre en ces lieux, la raison pour laquelle Colymar quitta Esrolia ne fut jamais consignée par écrit. Ernalda fit don d'une vigne d'une espèce unique à la femme de ce dernier, une prêtresse de la terre. Les grappes mûrissaient l'hiver et donnaient un vin d'une couleur jaune très pâle et d'une saveur toujours fraîche. Ainsi baptisèrent-ils leur foyer Vinclair. Au début de leur installation, vers 1300, Vinclair représentait un village dénué de fortifications, et non un fort.

La guerre qui fit rage au Pays Saint provoqua le déferlement d'une vague de réfugiés sur la Passe du Dragon. La plupart venaient de la Terre des Hendriki. Ils vénéraient Orlanth, vivaient dans des villes, gardaient des troupeaux, chassaient et combattaient. Lors de leur établissement, ils prenaient souvent possession des fortins abandonnés, comme ils avaient coutume de le faire dans le sud. Lorsque, vers 1320, leur village fut rasé par de nouveaux arrivants, le clan de Colymar appliqua l'usage sudiste.

Les tribus qui emménagèrent dans la région reçurent le nom collectif de Quivini, en raison des pics de Quivin hérissant leur contrée. Parmi eux se trouvaient les Torkani, les Culbrea, les Dundalos, les Malani et les Balmyr. Il est probable que d'autres groupes moins nombreux, voire moins victorieux, existaient déjà en cette époque, mais il n'en demeure aucune trace. L'ère qui précéda l'arrivée de Sartar vit l'éclatement de conflits sporadiques et de querelles personnelles constantes entre les divers chefs de clan. Luttas et défis se produisirent également au sein des tribus et parfois les fils cadets rompaient tout lien avec leur peuplade. Ils portaient alors former leur propre clan, à l'instar de la tribu de Lismelder lorsque celle-ci abandonna les Malani.

En 1380, les tribus de Lismelder et de Colymar tentèrent de s'emparer des terres agricoles du peuple animal de la Vallée des Durulz. Les habitants des lieux, principalement des *Durulz* (plus communément appelés "canards"), demandèrent l'aide de leurs voisins. Un vieux minotaure dénommé Regard Noir Trois-Corne les rejoignit en compagnie de forces armées. Cependant, il sous-estima la fourberie de ses adversaires et échoua. Les canards battirent en retraite, caquetant des paroles de vengeance. Les hommes des tribus de Lismelder et de Colymar s'esclaffèrent puis se mirent à labourer leurs nouvelles terres.

En 1383, la première armée de cadavres surgit du Marais des Hautes Terres et commença à en saccager les environs. Puis des femmes à la peau pâle, appelées les Danseuses des Ténèbres, suivirent le sillage de l'armée pour planter des bâtons

de puissance en terre. De l'eau s'écoula des bâtons, la terre se mua en boue et les limites du marais s'agrandirent.

La tribu de Lismelder se mesura aux créatures non-mortes et fut décimée au cours de la bataille. D'horifique façon les cadavres des nouveaux tués gonflèrent les rangs de l'ennemi. Des divinations indiquèrent que ces derniers étaient sous le contrôle de Delecti le Nécromancien, un sorcier légendaire qui habitait le marais. Les canards tendirent une embuscade à l'expédition héroïque de Kurash Varn, un membre de la tribu des Sambari. Cette dernière périt presque entièrement. Kurash Varn fut renvoyé, privé de ses bras pour demander aux humains de se rendre et de négocier dans les règles avec le peuple animal. Avec la capitulation, Kurash Varn récupéra ses bras.

Les Colymar abandonnèrent les territoires conquis. La tribu anéantie de Lismelder se plaça sous la protection des canards afin de se préserver des créatures du marais. Ils encouragèrent l'amitié et la compréhension du peuple animal. Néanmoins, nombre d'humains et de canards continuèrent de nourrir une méfiance forte et mutuelle.

LES POLJONI

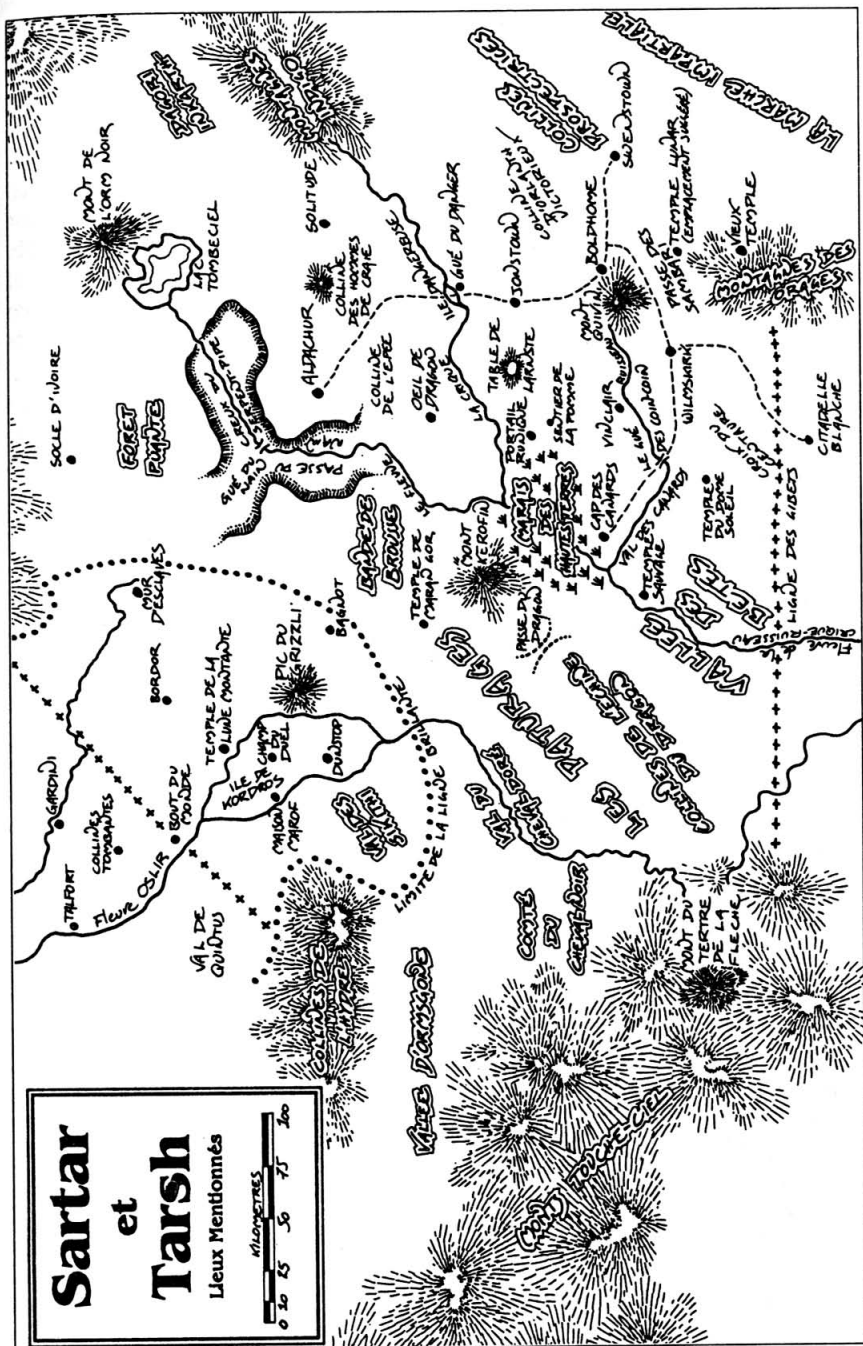
Derik Poljoni était un guerrier de la tribu des Dundevalos. Très tôt, il développa une haine envers les Praxiens qui pillaient ses terres tribales. Des monteurs de sables exterminèrent sa famille, mais il réussit à conserver la vie, les nomades l'ayant cru mort.

Tout en complotant et s'entraînant pour assouvir sa vengeance, Derik s'engagea comme mercenaire pour le compte du Roi Yarandros de Tarsh. Derik l'accompagnait lorsque ce dernier mena son célèbre raid pour voler un cheval immortel. En retour, le roi aida Derik à effectuer un vol de même nature. Ils pillèrent le troupeau sacré de la nation opili et dérobèrent un grand taureau magique. Derik échangea l'un des veaux engendrés par son taureau contre l'un des poulains de l'étalon du roi. L'amitié unissant les deux hommes devint notoire et ils lancèrent un raid commun et victorieux sur le Pays Saint.

Lorsque les nomades praxiens envahirent traîtreusement les terres dundevalos et portèrent leur avance en Tarsh, Derik n'eut pas besoin qu'on le motive à se venger d'eux. Il fit face à leur chef, Jaldon Dentdor, lui livra bataille et abattit le puissant héros. Toutefois, il fut également blessé et demeura inconscient un mois entier.

En 1420, Derik et ses partisans, les Poljoni, amenèrent leur cheptel, le taureau magique à sa tête, dans les terres praxiennes de la Marche Impartiale. Il chevauchait le cheval de guerre qu'on lui avait offert et le reste de ses troupes montait également des chevaux. Ils réclamèrent le droit de vivre en Prax, en marge des nomades praxiens, et mirent les autochtones au défi de les braver.

Les Praxiens essayèrent mais furent chassés du champ de bataille au sortir d'un combat sanglant. Lors de ce conflit, Derik reçut le soutien de l'infanterie de Tarsh, de la cavalerie des Herbivores et de quelques mercenaires dragonewts.



Derik révéla quelles règles son clan devrait adopter. Ses chefs les trouvèrent étranges mais obéirent, car Derick ne s'était point trompé jusque là. Toute personne faisant montre d'aptitudes et d'attitudes convenables pouvait devenir un membre du clan à part entière. Derik encouragea les conseils des clans à accepter toute personne passant les épreuves initiatiques avec succès, même si les candidats provenaient de tribus autrefois ennemies. Cette propension à admettre tous les hors-la-loi en quête d'une chance de se refaire permit à la tribu de s'agrandir rapidement. A la fin, les Poljoni comptaient des cavaliers pygmées issus du peuple des impalas, des monteurs d'alticamus au teint mat, des pillards bisons barbus et de nombreuses autres personnes provenant de clans piétonniers. Tous les Poljoni montaient des chevaux. Le cheptel se reproduisait abondamment et les juments engendrèrent de bonnes montures.

En quelques générations, la nouvelle tribu acquit une force telle qu'elle pouvait s'estimer l'égale des peuples habitant dans les frontières de Prax. Ses membres se donnèrent le nom de "Poljoni", mais les Praxiens les traitèrent de "tribu bâtarde" ou de "tribu illégale", soit parce qu'ils manquaient de pureté, soit parce qu'ils vénéraient des déités de Prax et des Mamelons.

Néanmoins, ils établirent des relations commerciales et des Poljoni purent même se rendre aux Mamelons en pèlerinage. Les sociétés secrètes de Prax acceptèrent des guerriers poljoni en leur sein et ils finirent par devenir l'une des nombreuses tribus querelleuses des plaines.

Les tribus de Locaem et de Kultain quittèrent le sud pour s'installer la région des Balmyr vers 1400. Ces derniers recherchèrent l'aide de tout le monde, mais seule la tribu des Sambari répondit à temps à leur appel et put participer à l'unique bataille de cette guerre. Les Balmyr perdirent et furent massacrés comme ils tentaient de fuir. Les envahisseurs s'emparèrent de la majeure partie du territoire conquis mais en abandonnèrent quelques parcelles aux survivants. La tribu de Kultain prit donc le contrôle des routes commerciales du sud.

L'AVENEMENT DE SARTAR

Sartar, un thane du clan des Orshanti, provenait de la tribu des Hendriki. Celle-ci vivait au sud du Fleuve Solthi. A son départ pour gagner la Passe du Dragon, Sartar rompit tout contact avec les siens.

Sartar connaissait bien la magie lorsque, en 1470, il rejoignit la Passe du Dragon. En ce temps-là, sa personnalité paraissait très étrange aux tribus qu'il abordait. En effet, il refusait de se battre, si bien qu'on ne le vit jamais lever les armes ou lancer d'attaque magique contre quiconque, pas même lorsqu'on le défiait. Par contre d'autres personnes pouvaient très bien tuer en son nom, mais les gens parmi lesquels il demeurait étaient des adorateurs de l'épée, cette arme les protégeant tout au long de leur pénible existence.

La magie de Sartar émanait de sa maîtrise de la rune du Mouvement, dont les attributs sont le changement et la croissance. Il usait de métamorphoses et il modifia le visage de l'histoire et de son pays tout au long de sa carrière de fondateur de nations. Il transforma également d'autres aspects plus terrestres de la vie de tous les jours.

Les premiers exploits qu'il réalisa dans le domaine de la magie sont aussi importants qu'intéressants. Pourtant, ils ne sont guère spectaculaires. Ils se produisirent tous entre 1470 et 1485, dans les terres qui s'étendent à l'ouest des Colines de Quivin pour la plupart. La première fois, il dénatura un arbre en eau pour étancher la soif d'un centaure mourant et découvrit une statuette de la déesse de la terre qui, plus tard, serait adorée au Temple Sauvage.

Pour son second miracle, il dota certains petits poissons de rivière argentés d'ailes et d'autres excroissances et organes leur permettant de vivre au plein air. A un peu plus de trente centimètres de distance, ils ressemblaient à des insectes. Ils servirent d'animaux familiers à Sartar.

Le troisième miracle de Sartar consista à transformer un groupe d'assassins en termites. Les tueurs avaient attaqué la famille assoupie du Roi des Colymar. Les piverts, que nombre de clans colymar considéraient comme sacrés, surgirent peu après pour mettre les meurtriers inhumains en déroute.

Lors de son quatrième haut fait, Sartar brava Dunorl Dent-Vents, un *kolating* sauvage de la Passe des Sambari. Ils déployèrent une magie si puissante que les lieux de leur affrontement sont aujourd'hui évités de tous. Sartar finit par l'emporter en enchantant le Roulement de Tambour du Pouvoir du chaman. Il l'obligea à entonner un air qu'une brise imperceptible porta conduire les gens en sécurité. Humilié, le chaman se retira en Prax.

En 1476, Sartar procéda au premier des changements subtils qui affectèrent la région. Cette année-là, il régla un conflit armé opposant l'alliance des tribus de Kultain et de Locaem à celle des tribus des Balmyr et des Sambari, la première cherchant à chasser la seconde de ses terres ancestrales. Sartar fonda ses cités au sortir de ce type de luttes destructrices. Il commença à changer la mentalité des peuples afin de bâtir une grande nation.

La première cité s'appela Wilmskirk. Wilms est ce vieil ami de Sartar qui conçut les plans de la cité et veilla à ce qu'elle soit construite autour des sols à ciel ouvert du temple central. Il est toujours considéré avec respect et comme le patron des artistes et des artisans de Sartar.

Sartar dressa également son premier grand mur d'enceinte autour de la cité, lui donna sa bénédiction et la visita souvent au cours des années précédant la fondation de Boldhome.

La paix fut conclue en offrant aux tribus en guerre plus qu'elles n'auraient obtenu par la conquête. Sartar recourut à la magie et échangea des notes manuscrites contre l'or de la Reine Cheval Plumes. Il montra ensuite aux rois et aux chefs comment tirer profit de la cannelle, des teintures rouges et des épiluchures de citron. Les quatre rois demandèrent à jouir de leur propre cité, mais Sartar les convainquit de s'associer. Il inventa le Cercle des Cités. Celui-ci ressemblait au Cercle Tribal ou à celui du Clan, à l'exception près qu'il permettait à chaque membre de chaque tribu d'y participer. Ils étaient également candidats pour servir dans l'un des nombreux temples qui venaient d'être érigés dans la cité. Sartar institua aussi le titre de Maire, celui-ci ayant pour devoir de représenter les habitants de la cité au cercle citadin.

Alors que Sartar renforçait les tribus sudistes en les réunissant dans une confédération unique, une guerre capitale sévissait parmi les tribus de l'est. Le conflit atteignait des proportions telles qu'il avait failli provoquer le même type d'unification. Toutes avaient la Tribu des Telmori pour ennemi. Celle-ci provenait d'une nation d'humains qui vénéraient les loups-garous. Auparavant, ils avaient adoré le dieu du chaos appelé Gbaji. Depuis lors, ils parcouraient le monde sans jamais trouver de repos.

Les adorateurs des loups étaient puissants. Ils entretenaient des communications étroites avec les loups sauvages et chacun de leurs guerriers possédait un animal en compagnie duquel il avait reçu son entraînement. Tous devaient veiller sur ce dernier, établissant une relation généralement connue sous le nom de "frères animaux". Ils méprisaient les villages et menaient une vie d'errance et de chasse comme ils se voyaient refoulés de terre en terre de par tout le continent.

Les Telmori avaient traversé la Crique vers 1460. Ils avaient délogé les Torkani de leurs demeures ancestrales et les avaient repoussés jusqu'aux Montagnes Indigo. Les tribus Culbrea, Maboder et Cinsina avaient également souffert, si bien que tous les bergers de la région avaient fui à la recherche d'un chef devant les loups et leurs hommes.

Ils le trouvèrent en la personne d'un prêtre nommé Haubert Jon. Il venait de la tribu des Malani. Haubert Jon lança un raid audacieux sur les Telmori et tua leur chef de meute humain, sa famille et les gardes de sa maisonnée. Jon usa de la magie d'Orlanth et de ses alliés pour contenir la puissance des loups, mais les tribus qui lui avaient porté assistance subirent toutes de lourdes pertes parmi leurs guerriers. Jon tentait de renforcer les petits chefs de clans lorsque Sartar arriva (en 1480). Ce dernier offrit de faire la paix avec les chefs telmori si Jon et ses partisans acceptaient de l'aider à bâtir une cité.

Sartar obtint la paix des Telmori en prenant le risque d'assister à leurs cérémonies mortuaires. Ils lui promirent la mort pour avoir osé les déranger, mais il se mit à parler calmement, de cette façon qui n'appartient qu'à lui, si bien qu'ils finirent par accepter son amitié. Du moins, à condition qu'il résolut le problème suivant : rendre la vie à leur chef décédé.

Comme à son habitude, Sartar ne fit pas ce qu'on lui avait demandé. Son intervention s'avéra plus grande encore, car il leur fournit un nouveau chef. Nul n'avait jamais vu ce dernier, pourtant il ne faisait aucun doute que c'était bien un chef telmori. Il s'appelait Ostling Quatre-Loup. Il s'agissait là d'un miracle. En effet, il était impossible d'avoir plus d'un frère animal à la fois, ce qui n'empêchait pas Ostling d'en avoir quatre ! Ostling expliqua quelques secrets touchant à leur transformation aux chefs telmori et leur donna l'espoir que leur malédiction puisse être levée. Ostling passa les épreuves du commandement avec succès. Il dirigea donc les Telmori et demeura un ami fidèle de Sartar. Par la suite, la tribu continua d'entretenir des liens d'amitié avec les dirigeants issus de la dynastie de Sartar, tout en maintenant la méfiance qu'ils nourrissaient à l'égard des autres.

Les extraordinaires talents de politique et de magicien de Sartar ayant été démontrés, les tribus locales acceptèrent d'essayer son projet. Il commença par

utiliser la magie pour ériger des murs, puis il établit le cercle citadin. Haubert Jon fut le premier maire de la cité, avant d'en devenir l'esprit protecteur et de lui donner son nom.

Les Telmori ne rallièrent jamais la confédération de la cité, lui préférant les collines et les bois à ciel ouvert que Sartar leur avait offerts. Ce dernier avait également donné sa parole à d'autres tribus et des frontières furent dressées autour des terrains de chasse des Telmori. Ces derniers les violèrent souvent afin de chasser sur les terres de leurs voisins, mais jamais ils ne se remirent en quête de viande humaine ou domestique. En fait, les Telmori ne pouvaient plus être vus en dehors de leurs territoires que s'ils le désiraient.

En 1486, Sartar l'Instigateur de Paix, car tel était son surnom, reçut la visite de Swen Pied-Sauteur, un guerrier de la tribu des Balkoth. Celui-ci apportait la requête suivante : que Sartar se rendît parmi son peuple pour lui parler de ses cités et de leurs fortifications. En ce temps-là, la région, qui portait le nom de Collines Protectrices, souffrait de raids perpétrés par les nomades animaux de Prax. Sartar fut content de pouvoir partir et convainquit les tribus des Dundalos, des Kheldon et des Aranwyth d'allier leurs efforts aux Balkoth afin de bâtir une cité. Malgré le départ rapide de Swen de la cité pour s'occuper d'autres événements, celle-ci fut baptisée Swenstown.

En 1490, Sartar régla un différend opposant certaines tribus nomades. Pour cela, il proposa aux Poljoni de s'associer à la cité de Swenstown. Ils acceptèrent et tissèrent des liens qui les unirent aux terres de Sartar. Cette alliance s'avéra efficace contre les nomades animaux, car ces derniers ne tenaient pas les Orlanthi en estime.

LE ROYAUME DE SARTAR

En 1492, Sartar réunit les dirigeants des cités, des tribus alliées et des clans indépendants. Il fonda la légendaire Boldhome, érigeant ses murs en l'espace d'une seule nuit, conformément à une prophétie des plus anciennes. Construite au creux d'une vallée de la région des Collines de Quivin, elle donnait sur l'est. Les premiers bâtiments de la cité se trouvaient perchés sur les pans et les flancs montagneux de trois vallées découpées dans les escarpements rocheux. Les arches rejoignaient les vallées, et les rampes et escaliers atteignaient des endroits bien trop inclinés pour recevoir quelque construction que ce soit. Les fortifications et autres ouvrages défensifs, dont la conception s'avérait plus appropriée au décor d'escarpements, surplombaient des terres découvertes, ce qui renforçait encore la sécurité du site.

Pour fêter l'événement, les chefs et les rois consentirent à développer leur collaboration et élire Sartar Premier (Prince) Quivini. Celui-ci agença le Cercle de Sartar, acte en lequel on voit la fondation du Royaume de Sartar.

En 1494, Sartar, qui avait reçu le titre de "Prince du Peuple", se laissa entraîner à disputer un concours avec la reine des Herbivores. Ce type de conflit se produisait souvent pour ceux que la gloire et la puissance avaient choisis. Et tel était le cas de Sartar. La reine barbare le défia dans le domaine des secrets et Sartar ne put se défilier.

Lors du Temps sacré, au début de l'année 1495, Sartar épousa la reine. Ils prononcèrent leurs vœux et promirent de rivaliser de force et d'habileté magiques. Le Roi Inhumain dirigea l'étrange cérémonie et nomma Sartar Roi de la Passe du Dragon. Dès lors, les dirigeants issus de la dynastie de Sartar se virent nommer Princes des Quivini (ou, plus tard, des terres de Sartar). Néanmoins, seuls ceux qui prirent la reine des Herbivores pour épouse eurent droit au titre de Roi de la Passe du Dragon. S'il était devenu roi, Sartar devait encore prouver sa valeur.

La première année, le couple royal vécut sous la tente de la reine. Sartar étudia les Herbivores et leur proposa ses pouvoirs, ainsi qu'à leur reine. Il leur fit connaître Issaries et édifia des temples à la gloire du dieu marchand. Pourtant, il refusa de monter leurs fiers destriers et s'attira ainsi le dédain de certains membres de la tribu. Lors du Temps Sacré suivant, la reine donna naissance à une fille nommée Yoristina.

La seconde année, le couple vécut à Boldhome. La reine y apprit l'art de la poterie et des tentures, ainsi que l'orfèvrerie. Sartar prit la beauté et la puissance sauvages de la reine et lui montra comment les parer de plaisir et de célébrité. Nul, cependant, n'accepta de monter ses chevaux, aussi rentra-t-elle chez elle sans avoir eu raison de Sartar du point de vue de leur concours. C'est ainsi que Sartar lui soutira des secrets, montrant ainsi que sa puissance était supérieure à celle de la reine. Elle ne put persuader quiconque d'utiliser ses coursiers, si bien que les Poljoni devinrent de fidèles partisans de la cause de Sartar.

Lors du Temps Sacré suivant, un fils naquit, prénommé Saronil, dont la garde et l'éducation revinrent à Sartar. La reine s'en retourna chez elle en compagnie de sa fille et ne regagna plus jamais le royaume. Elle ne prit point d'autre époux, même s'il s'agissait de la coutume pour une reine. Les Herbivores et Sartar continuèrent d'entretenir des relations de paix jusqu'à la fin de la longue vie de la reine.

Une fois le concours qui l'avait opposé à cette dernière terminé, Sartar se mit au travail car il souhaitait construire de nouvelles routes dans son domaine. Celles-ci se propagèrent en suivant les flots de marchandises en provenance ou à destination de Prax, Tarsh et Kethaela.

En 1497, Sartar jeta les fondations de sa première grand route. Celle-ci s'étendait entre Jonstown, Boldhome et Wilmskirk, en coupant par les Monts Quivin. La partie montagneuse s'avéra la plus belle et la plus étonnante. La grande chaussée pavée surplombait les parois de falaises, dressée en ces lieux par des supports de pierre semblant directement saillir de la paroi. Elle traversait les crevasses, soutenue par des piliers et des tours. A intervalles réguliers, elle s'élargissait pour contenir des auberges, des temples ou de simples relais sur son bas-côté. Par endroits, elle était si isolée qu'elle en devenait inaccessible à moins de savoir escaler les falaises ou les monuments. Même alors, il fallait encore parvenir à éviter les tours de guet et les postes de gardes qui la jalonnaient, habilement implantés en des endroits stratégiques.

Le commerce se développa notablement sur les routes construites par Sartar. En effet, celles-ci portaient de la cité de Karse, en Kethaela, et gagnaient le nord

pour atteindre Wilmskirk, sur les terres du Roi. De là, la grand route de Sartar s'élançait vers l'est et Boldhome, puis elle bifurquait. Il était alors possible de choisir la direction de Swenstown, plus à l'est, ou celle de Jonstown, plus au nord. De cette dernière, les caravanes continuaient toujours plus au nord afin de rallier Tarsh. Il existait deux voies : l'une passant par Aldachur, l'autre traversant la Passe du Dragon pour rejoindre la capitale tarshite, Bagnot.

Lors de son règne, Sartar rendit également visite au peuple animal du Cap des Canards et garnit cette petite cité de murs fortifiés. Nul cercle citadin ne fut fondé et peu de gens y habitèrent au début. Nous ne savons que peu de choses sur cet événement, car Sartar l'accomplit seul. De plus, ni lui, ni les canards ne racontèrent jamais ce qu'il se produisit. Cependant, il en repartit deux mois plus tard après avoir obtenu des canards un serment de fidélité à sa famille. Il ne mangea plus jamais de volaille d'aucune sorte.

Les tribus aimaient Sartar car souvent il se déguisait et se mêlait aux gens du commun afin d'y déceler les hommes et les femmes de valeur et de justice qui pourraient participer à l'élaboration d'un futur souriant pour le royaume. Ceux qu'il choisissait s'en trouvaient récompensés, la plupart du temps de simple façon. Par exemple, le lait des vaches d'un élu ne tarissait jamais. Certains jouirent de bienfaits plus grands, comme l'acquisition d'une épée ou la pierre magique du clan des Anzarni. Celle-ci ne servira jamais à un roi ou à un guerrier, mais sa valeur sera inestimable aux yeux d'un charpentier. Les brigands et détresseurs qui croisèrent le chemin de Sartar se virent transformer en crapauds et en chiens jappants ou frapper de démangeaisons et de caries.

Une fois, alors qu'il était ainsi déguisé, Sartar traita avec l'ignoble Brangfléau, le roi de la tribu des Dinacoli. Celui-ci achetait les filles de familles éloignées avec de l'or illusoire. Il avait l'habitude de leur trancher les doigts pour en faire un vil brouet à la virulence maléfique, car celui-ci lui prêtait de grands pouvoirs. Puis il tuait les femmes.

Sartar usa de sa magie et dota le roi maléfique d'un appétit insatiable et d'une maladie singulière : tout aliment le frappait de dégoût. Brangfléau contourna le problème en se nourrissant de cadavres et en extirpant leur pouvoir aux morts. Cela dit, il eut beau survivre en se transformant en goule, il n'en fut pas moins pourchassé par le fantôme de ceux et celles qu'il avait injustement tués. D'ailleurs, les Sartarites qui ont besoin d'aide contre les goules peuvent invoquer le fantôme de ces femmes. Brangfléau continue de parcourir les collines de Sartar, rongé par la haine et le tourment, toujours aussi pénétré de puissance et dans l'attente que les fantômes finissent par le rattraper. Habituellement, nul ne prononce son nom, car on le traite de "Roi des Goules".

Un autre incident bien connu se produisit également. Un jour, Sartar rencontra un groupe de sorciers ennemis, les défia et les changea en mules de cuivre. Celles-ci étaient au nombre de vingt-quatre et toutes s'avérèrent de nature magique, car elles pouvaient voyager sans jamais se fatiguer ni avoir besoin de se nourrir.

Mais la métamorphose la plus extraordinaire qu'ait jamais accompli Sartar reste encore sa transformation en immortel. Lors de son séjour parmi les guerriers

LE ROI DE SARTAR

sanguinaires, il avait parcouru un chemin long et dangereux, que la chance avait souvent honoré. Pourtant, il avait passé chacune des épreuves avec succès, amassant petit à petit tout ce qui se révélerait nécessaire à sa déification. En 1520, il réunit sa famille, ainsi que de nombreux prêtres et la plupart de ses fidèles serviteurs. L'assemblée se tint près du brasero de cuivre qui flanquait son palais, au-dessus de Boldhome. Devant leurs yeux et ceux des milliers de gens situés en contrebas, il alluma la Flamme de Sartar, donna ses dernières bénédictions et instructions aux personnes les plus proches et s'avança dans le brasier à grandes enjambées. Son corps se consuma.

Le culte de Sartar survécut à son apothéose. Sa voix retentit dans les flammes et sa magie favorisa les héritiers de son royaume. Les membres de sa famille dirigèrent le culte et, guidés par ce dernier, ils firent prospérer le royaume selon les préceptes définis par le Fondateur. L'esprit de Sartar subsista dans le cœur et l'âme du peuple, alors que les cités s'enrichissaient d'une vie propre. Ce fut la famille de Boldhome qui prit les rênes de la confédération. Elle agrandit sa superbe cité qui attira le luxe, les splendeurs, et les connaissances de toutes les contrées avoisinantes.

LA DYNASTIE DE SARTAR

Les enfants de Sartar dirigèrent son culte et le royaume qu'il avait établi aussi longtemps qu'ils respectèrent les vœux et les promesses que le Fondateur avait formulés. Ainsi ils maintinrent l'unité nationale des clans et des tribus et protégèrent le commerce qui sillonnait leurs terres.

Saronil

Saronil Bonnepierre accéda au trône de Sartar à l'âge de 23 ans. Il fut élevé par des prêtresses de Kero Fin et se fit de nombreux amis chez les nains. Il apprit de nouvelles techniques de construction des tours et les mit en pratique dans les cités fondées par Sartar. Il érigea également le Donjon de Sarotar (auquel il donna le nom de son fils) en territoire telmori, ainsi que la route reliant Boldhome à Jons-town. Cependant, au cœur de son règne, il s'attira l'inimitié des nains lorsqu'il mit ses compétences au service de la construction d'un temple dédié à Orlanth. Les nains l'abandonnèrent.

Saronil conduisit une fraction de son armée à l'aide du Roi Palashee Longue Hache, le légitime roi de Tarsh. Ils s'étaient connus dans leur jeunesse. Ensemble, ils chassèrent les Lunars de Tarsh et Palashee entretint dès lors des rapports amicaux avec les princes de Sartar.

Le Rêve des Dragonewts intervint sous le règne de Saronil. C'est à cette époque que l'antique cité de Pavis, dans les terres désolées de Prax, s'ouvrit à nouveau ; la magie des trolls l'avait maintenue scellée durant de nombreuses années. Tout d'abord, cela ne sembla qu'un fait curieux pour le peuple de Sartar.

En 1546, Sarotar, le fils aîné de Saronil, connut une mort tragique. Celle-ci devait être immortalisée dans une pièce de théâtre kethaelanne. Sarotar aimait

une femme nommée Arkilia, la fille d'un marchand que la pièce surnomma "La Dame Triste". On prétend que Sarotar mourut pour son amour, mais sa fille Marlesta la Danseuse renonça ensuite à ses préceptes, dénonça son héritage et rejoignit la Troupe des Marionnettistes.

Dorasar était l'un des petits-fils de Sartar. Il considéra la mort de son cousin comme un sombre présage et se promit d'établir un lieu de refuge où son peuple pourrait s'abriter. Accompagné d'un groupe de disciples, il gagna les étendues désertiques de Prax et y fonda la cité de Nouvelle Pavis, près de la vieille cité des géants. Il l'édifia, consacra ses murs et fut nommé Seigneur de Guerre de tous ses habitants avec force rituels sartarites. Néanmoins, la cité se situait bien trop loin pour être rattachée au royaume.

Saronil décéda en 1550 alors qu'il portait secours à sa petite-fille. Celle-ci se trouvait aux prises avec des "étrangers", probablement des nains qui tentaient d'assouvir leur vieille vengeance contre le roi. Il fut enterré à Boldhome.

Jarolor

Jarolor Long Pas connut la célébrité dans sa jeunesse pour avoir chassé le Daim de Cuivre en Ernaldi et l'avoir attrapé sur le Fleuve Engizi. Peu après son obtention du statut de prince (par un vote), il prit le commandement d'une armée pour venir en aide à son ami Palashee Longue Hache, dont les terres étaient envahies par l'Empire Lunar. Jarolor mena lui-même la cavalerie qui balaya les troupes lunars en les attaquant par derrière. Puis il extermina leurs sorciers. Philigos, le chef des Lunars, fut tué et le reste de l'armée battit en retraite avec moult pertes. Le Roi Hache couvrit Jarolor d'honneurs et de présents pour son action décisive.

Peu après, le pervers Empire Lunar prit le contrôle de Tarsh. Un-Bras le Maléfique, le roi ennemi, ne cessa de piller Sartar.

Jarolor possédait quelque talent hérité de son père dans l'art de construire des fortifications, aussi il dressa des donjons et consolida les anciens fortins. Il conçut et réalisa le Donjon de Jarolor, édifia Ile Dangereuse au Gué de la Crique et étaya Portail Runique de tours.

Jarolor perdit la vie en 1565 alors qu'il aidait les Aldachuri à contenir une invasion lunar. Il tomba à la Bataille du Gué du Nain alors que ses hommes et lui se dressaient contre l'ennemi pour permettre aux tribus de s'enfuir. Ils brisèrent le régiment des Vierges de Fer qui leur faisait face, mais manquèrent d'être exterminés. Jarosar, son fils cadet, reçut le secours de Kostajor Champion-des-Loups, un guerrier de la tribu des Telmori.

Jarosar

Jarosar Longue Flèche, surnommé Tête Chaude ou encore Tête Brûlée, représentait une proie facile pour les ruses du roi lunar. La fourberie sévissant au sein des tribus éclata au grand jour lorsque les clans elnaldi refusèrent d'aider Jarosar. Il ne régna que quatre années, de 1565 à 1569. Pourtant il ne manqua pas, pendant cette courte période, de perpétuer la tradition familiale et créa une route permanente entre Jonstown et Ile Dangereuse.

Tarkalor

Tarkalor Tueur de Trolls était l'un des fils du Prince Saronil. Il gagna son surnom lors des nombreuses guerres qu'il disputa dans le sud du royaume, les routes commerciales risquant d'être fermées par les trolls.

Tarkalor finit par conclure une paix avec les adorateurs du soleil. Il gratifia les adeptes d'Elmal de nouveaux territoires qu'il avait prit soin de réquisitionner au préalable. Ainsi une nouvelle tribu fut-elle instituée sur les frontières de Sartar, entre les trolls et le peuple animal. Elle se donna le nom de Temple du Dôme Soleil.

Au début de son règne, Tarkalor bâtit la route qui relie Wilmskirk au Cap des Canards. Il établit des relations entre la capitale et ce port fluvial, puis ouvrit une seconde route entre Sartar et Kethaela.

Tarkalor fut le premier roi à contrecarrer les desseins du maléfique roi lunar Phargentès de Tarsh. Tarkalor et son conseil firent particulièrement attention à la défense du royaume et n'hésitèrent pas à attaquer Tarsh lorsqu'ils avaient l'avantage. Bientôt, le coût en hommes et en volonté des raids fut bien trop élevé pour que Phargentès puisse poursuivre ses activités.

Lorsqu'il devint évident que les troupes lunars ne pourraient enlever la victoire, le conflit se disputa de façon plus subtile. Les deux gouvernants se retrouvèrent alors en compétition pour obtenir la main de la Reine Cheval Plumes, la dirigeante des Herbivores. Ce fut Tarkalor qui l'emporta et il épousa cette dernière en 1575. Il reçut alors le titre de Roi de la Passe du Dragon. Le concours s'était avéré trop ardu pour le vieux Roi Phargentès qui décéda en 1579 au beau milieu de simples exercices matinaux.

Le repos de Tarkalor fut de courte durée, car son alliance avec les Herbivores ne lui assura aucunement le succès. Peu après la mort de Phargentès, le général en chef des armées de Tarsh obtint un grade identique au sein de l'armée lunar, ainsi qu'un contingent de troupes impériales. La première action d'envergure qu'il entreprit consista à tenter d'écraser les Exilés de Tarsh demeurant encore en vie. Il fit marche sur leur dernière cité, Bagnot, en 1582. Il saccagea la Bande de Brousse et la réduisit à une simple étendue désertique. Sartar et les Herbivores dépêchèrent tous deux des renforts auprès des défenseurs.

Les armées se heurtèrent lors de la Bataille du Pic du Grizzli. Les légions lunars balayèrent le terrain après le lancement par leurs remarquables sorciers, d'esprits hostiles sur les troupes. Le Roi Tarkalor et sa Reine périrent. Un mois plus tard, Bagnot tombait et ses habitants furent exécutés.

Terasarin

Lors de la Bataille du Pic du Grizzli, Terasarin fut sauvé par Kostajor Champion-des-Loups, qui avait déjà sauvé un prince quelque dix-sept ans plus tôt. Terasarin regagna Boldhome, rassembla ses hommes et marcha sur l'armée lunar qui faisait route pour assiéger Aldachur. Affamées et fatiguées d'avoir passé l'été entier à guerroyer, les troupes lunars battirent en retraite.

Peu après cette victoire, les Aldachuri acceptèrent de rallier le royaume de Sartar. L'un des fils de Terasarin épousa l'une des dirigeantes de la tribu des Tov-

taros afin de cimenter leur alliance. On commença alors à construire une route de qualité sartarite qui relierait Ile Dangereuse à Aldachur. Elle fut achevée avant la fin du règne de Terasarin. Ce dernier conçut également le nouveau mur fortifié et les nouvelles tours d'Aldachur avant de bâtir la nouvelle ville de Solitude. Celle-ci servit de nouveau foyer aux Exilés de Tarsh ayant survécu au Pic du Grizzli.

Terasarin disposait de quelque talent dans les arts magiques, aussi mit-il toutes ses connaissances à profit pour résister à l'intensification des forces lunars. Pourtant, nombre de ses parents désertèrent la contrée et refusèrent d'apporter leur aide à leur famille sous son règne. Terasarin gouverna 18 ans. Aveuglé par un rayon de lune errant, il trouva la mort en escaladant une falaise pour échapper à la faim d'un dinosaure.

Salinarg

Salinarg était le fils de Korlaman, lui-même fils d'Eonistaran, le plus jeune enfant de Sartar. Il accéda au trône après une succession de sombres présages et de multiples tentatives de couronnement. La première fois, un vol de corbeaux tomba à ses pieds alors qu'il s'approchait de l'escalier sacré ; tous étaient morts. La deuxième fois, un nuage noir que rien ne pouvait repousser tomba du ciel et transforma la flamme de Sartar en une simple flamme de bougie. Il donna ensuite la mort aux deux prêtres qui tentaient de le chasser. La troisième fois, un lion de pierre descendit du ciel et assaillit le roi. Cependant, le grand bélier aux cornes enroulées qui garde le temple de Sartar tua la créature. Bien qu'il lui fût suggéré de remettre pour la quatrième fois la cérémonie du couronnement, Salinarg prononça ses vœux. Alors, le soleil devint aussi pâle qu'en période d'hiver.

Suite au couronnement du roi, ses deux filles et Harsaltar, son fils de huit ans, firent un pas en avant et jurèrent de protéger le royaume avec force vœux rigides et serments inflexibles. Dans le Temple de Sartar, ils invoquèrent l'aide d'Humakt et acceptèrent des *interdits magiques* et des *tabous effroyables* en échange de pouvoirs héroïques. D'autres, inspirés par la cérémonie émouvante, firent de même et fondèrent la Lignée de la Mort, s'engageant à défendre Sartar jusqu'à en mourir, dussent-ils se rendre dans le Royaume des Morts.

En 1602, l'Empire Lunar fournit de grands efforts pour écraser Sartar. Ce fut l'Empereur Rouge en personne qui prit le commandement de l'armée. Elle traversa le Fleuve, au sud du Gué du Nain, puis Oeil de Dragon, pour marcher sur le Fort de Portail Runique où la majeure partie des effectifs militaires de Sartar l'attendait.

Entre-temps, la Lignée de la Mort tenta de contre-attaquer. Epaulée par les Aldachuri, elle fit route sur Tarsh. Ensemble, ils repoussèrent l'embuscade tendue par quelques trolls, ainsi que les monteurs de porcs. Ils atteignirent alors la Ligne Brillante. La pleine force du Temple de la Lune Montante flétrit l'âme des simples mortels et l'expulsa hors de leur corps. Puis elle chassa les survivants, qu'ils fussent braves ou couards, en proie à une panique aveugle. Les membres restants de la Lignée de la Mort entamèrent le long chemin du retour pour porter assistance à leurs compatriotes.

Les deux armées principales se présentèrent face à face près du Fort de Portail Runique. Les troupes lunars établirent un campement pour se reposer, observer et attendre. Lorsque la Lune Montante eut atteint son apogée, des spectres hantèrent le campement des Sartarites. Puis, une légion de macchabées sortit du Marais des Hautes Terres et assiégea Portail Runique. Les défenseurs firent preuve de leurs compétences et leur vaillance en fauchant les non-morts qui se hissaient maladroitement les uns sur les autres pour assaillir les fortifications. Les prêtres firent tout leur possible pour abattre les morts à l'aide de feux magiques que le clair de lune ne parvenait que rarement à couvrir. Les guérisseuses s'épuisèrent à secourir leurs compagnons.

Le matin suivant, les troupes lunars empilèrent les cadavres de la veille pour construire un échafaudage qu'ils escaladèrent afin d'attaquer le fortin. Lorsque le corps d'armée principal tenta d'intervenir, la cavalerie lunar le harcela sans cesse, ne lui permettant pas de se rapprocher.

Cette nuit-là, les bataillons sartarites furent si épouvantés par une lueur issue du nord qu'ils en perdirent la raison. Nombre des hommes s'enfuirent pour sauver leur vie. D'autres se contentèrent de contempler une énorme chauve-souris. Celle-ci possédait la taille d'une ville et l'éclat de la Lune Rouge elle-même. Elle fondit maladroitement, avec des mouvements d'ailes empesés, sur Portail Runique. Les esprits de la cité tentèrent de stopper sa progression, mais furent anéantis lorsqu'elle atterrit au sein même du mur d'enceinte. Les tours éclatèrent sous l'effort produit et les habitants de la cité se flétrirent avant d'être dévorés.

L'empereur victorieux mena son armée au sud et s'empara du Cap des Canards sans qu'aucune résistance ne lui fût opposée. En effet, humains et canards avaient déjà abandonné les lieux. Wilmskirk tenta de les arrêter et tint bon quelques jours durant, jusqu'à l'apparition de la nouvelle pleine lune. Une attaque de nuit des plus féroces fut alors portée et une partie des fortifications percée, si bien que la Garde Impériale des Lunars s'infiltra dans la cité à coups de hache. A l'aube, Wilmskirk capitula.

Le Prince Salinarg rassembla ses troupes qui avaient fui de façon si ignominieuse devant la Chauve-Souris Pourpre. Il se rua au secours de Wilmskirk mais n'y arriva qu'avec plusieurs jours de retard. Profitant de l'état de faiblesse des Lunars, le Prince Salinarg les attaqua au village de Caroman. L'infanterie lunar subit de lourdes pertes mais en infligea presque autant. Puis la cavalerie lunar, amenée en ces lieux par un traître, surgit sur les arrières des Sartarites et le Prince Salinarg dut battre en retraite. Le lendemain, l'armée lunar avança jusqu'à Boldhome. Leurs corps de cavalerie partirent reconnaître les collines et mirent un terme aux assauts des Poljoni.

Ce fut la Lignée de la Mort qui dirigea la défense de Boldhome. Les femmes, les enfants et les personnes âgées furent renvoyés de la ville et expédiés dans les âpres montagnes par des chemins secrets. Pourtant, nombre d'entre eux choisirent de rester pour défendre leur cité. La lutte s'avéra désespérée. De plus, les Praxiens répandirent la rumeur selon laquelle les Poljoni avaient connu la défaite. Deux armées de soutien en provenance de Kethaela furent anéanties dans la Passe de

Caroman et au Gué des Coin-Coin. La garnison que constituaient les trois derniers peuples de Sartar attendit seule l'affrontement final.

Elle combattit tels des démons. Les énergies magiques dépensées furent si vives que même les faibles d'esprits pouvaient les sentir dans l'air. La Chauve-Souris Pourpre s'éleva lentement au-dessus de Portail Runique, puis s'envola vers Boldhome afin de reproduire son terrifiant repas. L'apparition d'un dragon découragea les défenseurs, pourtant la bête s'attaqua à la Chauve-Souris Pourpre et non à leur cité. Les deux monstres se détruisirent. La terre ne cessa de trembler que lorsque la femme d'Orlanth étendit la main au-dessus d'elle afin de l'apaiser. Des feux rouges et argents tombèrent du ciel en averses alors que des soldats chantonnant gagnaient la cité, courant sur des rampes lancées magiquement par-dessus les fortifications de Boldhome.

Les Prêtresses de la Lune Rouge escaladèrent les falaises impraticables du Pic des Deux Arbres, soutenues par leurs soeurs, en contrebas et sur la lointaine Lune Rouge. Une fois la cime atteinte, elles se laissèrent glisser vers le temple d'Orlanth, brisant leurs ennemis à l'aide de sorts assassins. Une poignée de thanes et de vents vola à leur rencontre, tourbillonnant alors qu'ils brandissaient leurs armes en plein air. Des fragments corporels churent, des âmes se tordirent d'agonie dans les ténèbres. La lune gagna quelques cicatrices.

Harsalter le Terrible, le fils du Prince, défia l'empereur en duel et lui asséna une blessure mortelle. La tendance de la journée aurait alors du être inversée et devenir belle, mais l'empereur mourant parvint à se faufiler derrière ses lignes et obligea le jeune homme à rompre l'un de ses interdits magiques. Ce dernier en mourut.

Finalement, des dragonewts qui avaient loué leurs services à prix d'or prirent le mur d'enceinte d'assaut et pénétrèrent de force dans la cité. Ils profanèrent le Temple de Sartar et incendièrent le palais royal. Les esprits du temple en furent chassés, sa puissance magique dérobée ou pervertie et la Flamme de Sartar éteinte, martyrisée et frappée de malédiction par une magie bien plus puissante qu'elle. S'il lui arriva de crachoter dans les années qui suivirent, le feu du pays était bel et bien mort.

Les quelques derniers valeureux défenseurs de Sartar combattirent jusqu'à la mort, réussirent des évasions miraculeuses ou furent capturés, puis tués ou vendus comme esclaves. Aucun membre de la famille de Salinarg ne survécut, pas plus que ceux de la Lignée de la Mort.

L'armée lunar envahit la capitale et les autres cités puis prépara son occupation. Les tribus furent toutes assujettie à un impôt. Sartar était tombé.

LES GOUVERNEURS MILITAIRES

Euglyptus (1602-1613)

Les troupes lunars prirent possession des sites et endroits stratégiques de Sartar, que ce soit au niveau militaire, magique ou économique. Ils imposèrent les Lois d'Occupation à la populace et établirent leur centre de commandement à Boldhome. Le gouvernement dépendait de l'armée, elle-même dirigée par Euglyptus le Gras, un noble issu de la famille des Assiday, de Raibanth.

Sans la présence unificatrice de la famille royale, les rois de Sartar ravivèrent d'antiques rivalités et le royaume éclata pour retrouver son ancien système tribal. Certaines querelles ne tardèrent point à réapparaître, surtout celles concernant la tribu des Telmori.

Les autorités lunars se comportèrent en fonction de leurs intérêts vis-à-vis de ces problèmes. Leur politique générale consistait à diviser pour mieux régner, de sorte qu'ils laissèrent les différentes tribus s'exterminer pour le bien de l'empire. L'empire n'intervenait que lorsque les temps s'y prêtaient, que les enjeux s'avéraient importants ou encore que ses revenus se voyaient menacés.

Le conflit telmori illustre bien cette tendance. Les premières attaques qu'ils subirent survinrent un an après la chute de Boldhome. De manière générale, elles furent assez inefficaces, les Telmori se révélant bien plus mobiles que leurs ennemis. Ils se propagèrent sur les territoires de leurs envahisseurs voisins et se nourrirent du bétail et des moutons de ces derniers. Tant qu'ils se contentèrent de mener ce genre d'escarmouches, nul ne s'en soucia (si ce n'est leurs victimes, évidemment). Pourtant, lorsqu'en 1607, ils annihilèrent l'essentiel de la tribu des Maboder, la situation se modifia. En effet, les Maboder avaient toujours été de bons alliés pour les Lunars. Ils avaient même refusé d'apporter leur aide à Boldhome lors de l'invasion précédente. Leurs fantômes apparurent en plein rite sacré des Lunars, demandant que justice leur soit rendue. Touchés, les soldats lunars quittèrent leurs bases citadines pour venger les défunts.

L'armée lunar reçut le soutien de toutes les tribus qui haïssaient les Telmori. Ces derniers, quant à eux, obtinrent l'appui de nombreux hors-la-loi et rebelles. Le commandant des forces lunars se nommait Jomes Hostralos. Cet officier de carrière originaire d'Aggar était versé dans les techniques de combat barbares. Il choisit principalement des peltasts : des troupes légères chargées de rester sur place et de tirer des volées de projectiles sur les tribus sartarites en fuite. Il eut de la chance et captura deux frères Helkos ; il en exécuta un pour montrer son autorité. Il s'avéra également des plus coriaces. Au cours d'un combat, une sylphe l'emmena dans les airs puis le lâcha afin qu'il se fracasse contre le sol. Cependant, il rebondit et tua le démon de l'air d'un coup de son épée luisante. C'est lors de ce combat que le frère animal de Kostajor Champion-des-Loups, le roi des Telmori, trouva la mort.

Après cette bataille, les Telmori engagèrent des négociations avec Jomes et acceptèrent ses propositions. Ils donnèrent quelques otages, virent leur territoire diminuer de volume et certains des leurs furent déclarés hors-la-loi dans tout Sartar.

Jomes portait toujours la peau des grandes bêtes qu'il avait tuées. Il reçut le surnom de Loup en témoignage de ses exploits, et de grandes propriétés situées sur les vieilles terres des Maboder en récompense. Nombre de vétérans héritèrent également de parcelles de terrain en ces mêmes lieux. Ils érigèrent donc Fort de Loup afin de protéger les intérêts de leur communauté.

Privée de l'aide de Sartar, la tribu des Poljoni fut massacrée lors d'une bataille qui l'opposa aux forces armées combinées de Prax. Cette alliance fit penser

aux Lunars que Waha, le demi-dieu, allait probablement bientôt se manifester en personne. Le commandant lunar dépêcha une légion commandée par Soreel le Petit à l'encontre des Praxiens. Une grande armée doublée d'un immense chargement de provisions fit marche sur les Mamelons, le plus sacré de tous les sites praxiens. Simultanément, une troupe de spécialistes chercha à s'y introduire en empruntant des voies secrètes. L'opération visait à décontenancer les défenseurs. S'acheminant avec lenteur, la riche cargaison de ravitaillement attira tous les nomades appauvris et faméliques de Prax, si bien qu'une bataille éclata lors de la Saison du Feu, près d'Alter-Tournoi. Ladite saison aida les nomades. Ceux-ci levèrent un vent taureau tempête et l'envoyèrent souffler au visage des Lunars. Toutefois, ces derniers continrent l'assaut jusqu'à la tombée de la nuit. Ils libérèrent alors un vent nocturne qui provoqua de terribles crampes intérieures et quintes de toux au sein des troupes adverses. L'Armée Lunar fit une avancée déterminée et provoqua panique et débandade chez les Praxiens.

Soreel poursuivit sa lente progression et finit par atteindre les Mamelons. Là, on lui montra les têtes et autres parties corporelles des magiciens qui avaient tenté de s'infiltrer dans le temple en secret. Les prêtresses offrirent de soigner et de nourrir l'armée, ou bien de la combattre. Soreel choisit l'amitié, de sorte que les dirigeants des deux parties passèrent des pactes et des accords afin d'assurer une paix durable. A son retour, Soreel fut grandement loué pour ses actions, car il avait empêché Waha de renaître.

Une autre rébellion d'importance toucha principalement les Aldachuri. Vers 1606, nombre des prêtres d'Orlanth firent campagne afin que les missionnaires lunars envoyés auprès de leurs tribus soient expulsés de force. En 1611, au bout de cinq années de procès et de querelles, un certain nombre d'assemblées tribales se brisèrent, agitées de conflits. Les partisans orlanthi firent se lever le Vent Légitime et prirent les armes. Cette même année, au cours de la saison des Tempêtes, la cité d'Aldachur fut déchirée en diverses factions par des clans de sympathisants orlanthi et lunars rivaux. Finalement, Harvar Poing-de-Fer, un noble issu de la tribu des Vantaros, et ses thanes coureurs de vents attaquèrent puis annihilèrent leurs rivaux à l'intérieur même du site sacré des Orlanthi. Il devint Prince des Aldachuri et ordonna à tous les clans de se débarrasser de ceux qui refuseraient de se soumettre à la Lune Rouge. Une vague de nouveaux réfugiés déferla sur le sud.

Les perturbations sociales des tribus engendrèrent des troubles terribles. Certaines régions se querellant, les Réfugiés envahirent toutes les contrées qui ne se disputaient pas, cherchant vivres et abri, tout en apportant la discorde. Il n'existe aucun document traitant du nombre incalculable de combats qui sévirent entre un père tentant de protéger ses deux vaches et sa famille affamée, pas plus qu'il ne demeure de récits relatant combien de fois des nobles mendiants assassinèrent un étranger en échange de deux ou trois repas décents. Le malaise perturbant les terres, la pratique de l'esclavage se fit de plus en plus fréquente, les suzerains lunars achetant des criminels ou des pillards emprisonnés, quand ils ne s'emparaient pas de ceux qui ne pouvaient régler leurs dettes.

En 1610, le général lunar Euglyptus le Gras, qui détenait le commandement, imposa de nouvelles lois et taxes aux membres des tribus. Les nouvelles pénalités s'avérèrent bien plus fortes que les précédentes. Les tribus amies furent épargnées. Lors du Temps Sacré qui se déroula entre 1612 et 1613, Euglyptus déclara à ses commandants : "Cette année, nous allons reconstruire Sartar".

En 1613, l'une des révoltes les plus violentes et généralisées éclata. Des tentatives avaient déjà été faites pour reformer le Cercle de Sartar. Si elles avaient toujours échoué, leurs maigres succès tendaient à prouver que l'esprit de Sartar continuait à vivre quelque part. Si le Cercle pouvait être reconstitué et maintenu, il figurerait une invocation des plus puissantes à même de ramener Sartar à la vie. Le retour de ce dernier se traduirait par l'apport de grands pouvoirs qui permettraient de chasser l'opresseur.

Les essais de restauration du Cercle de Sartar de 1613 avortèrent. Toutefois, ils encouragèrent les conspirateurs à porter leur assaut afin de préserver ce qu'ils avaient amassé. Les rebelles se composaient principalement des puissantes tribus quivini, parmi lesquelles se trouvaient les Colymar, les Culbrea, les Kheldon, quelques Telmori déclarés hors-la-loi et une horde de sans-foyers et de mécontents.

Cette rébellion était commandée par Kallyr Sourcil d'Etoile, reine du conseil des Kheldon, et descendante de Sartar lui-même. Ses rêves lui avaient révélé que son règne dépasserait le cadre de sa tribu, aussi chercha-t-elle à les faire devenir réalité. Une fois, elle parvint à faire luire les cendres froides de la flamme de Sartar. Hofstaring Saudarbre, roi de la Tribu des Culbrea, guerrier et tacticien expert, devint l'un des chefs importants de cette révolte. Kallai Chasseroc mobilisa la tribu des Colymar, la plus vieille des tribus et l'une des moins touchées. Il dépêcha ensuite un millier de guerriers hurlants dont il confia le commandement à son fils Blakmor l'Enragé. Enfin, il y eut Tonalang Grandcasque, le Khan des Tempêtes Roi, qui était prêt à lancer sa suite de berserkers d'Urox tout entière. En effet, ses hommes n'en pouvaient plus de se cacher dans les collines, en proie à des maux de tête chaotiques.

"Ils sont tous réunis au même endroit, dit Euglyptus, aussi allons-nous les balayer en une seule fois." Il envoya une armée de 4 000 professionnels bien rodés et endurcis chargés de provoquer l'ennemi. Pour ce faire, ils se mirent à piller la Colline d'Orlanth Victorieux. Cette éminence était considérée comme sacrée depuis les temps les plus reculés et avait vu Harmast Pied Nu entreprendre la première Quête des Porteurs de Lumière. Une fois les tribus réunies pour défendre leur temple, l'armée de Boldhome se mettrait rapidement en route pour les détruire.

Euglyptus présuma mal de l'attitude des Sartarites. Les forces expéditionnaires furent annihilées lors d'embuscades ou massacrées alors qu'elles se précipitaient vers les troupes de soutien. Les rebelles se dispersèrent avant que la relève ennemie ne les trouve. Euglyptus en fut bouleversé. De même, il paya chèrement son imprudence et fut retrouvé mort du fait d'une indigestion d'anguilles sucrées. Les généraux pleurèrent son trépas, puis accueillirent le général qui venait de recevoir leur commandement.

Fazzur L'Instruit (1613- 1621)

Le nouveau commandant s'appelait Fazzur L'Instruit. Ce Tarshite issu du clan des Orindori entretenait une proche relation avec le roi. Si sa carrière de commandant militaire avait toujours connu le succès, les intrigues avaient causé la perte de son poste précédent. Lorsque le Roi Moiradès lui demanda de sortir de sa retraite afin de s'occuper de la crise, Fazzur accepta. Certains de ses rivaux s'interrogèrent tout haut sur la rapidité avec laquelle il avait rassemblé son régiment tribal suite à sa nomination. Il prit le commandement d'une nouvelle armée, composée de ressortissants tarshites, et vola au secours des intérêts impériaux. Les religieux provinciaux accueillirent chaleureusement le retour de leur vieux commandant.

Cette campagne s'avéra rapide. S'appuyant sur la magie corruptrice des Lunars, Fazzur ne cessa de menacer l'armée satarite et de harceler les pays dont ses différentes composantes étaient originaires. Finalement, les troupes satarites attendirent à la Table de Larnste. De là, ils pouvaient discerner les légions lunars situées en contrebas. Chaque jour, de nouvelles divisions venaient grossir les rangs des Lunars. Les chances de succès se faisant de plus en plus ténues, de nombreux guerriers satarites désertèrent.

L'issue de l'affrontement ne semblait faire aucun doute lorsque Fazzur et Kallyr Sourcil d'Etoile apprirent qu'un héritier au trône de Sartar avait gagné Bol-dhome sans que rien ne le laisse présager. Tout comme Sourcil d'Etoile avant lui, il avait prouvé son droit à la couronne en faisant luire les cendres de la Flamme de Sartar. De nombreux régiments avaient déjà rallié sa cause et les Frères Tempêtes se tenaient à ses côtés.

Il s'appelait Temertain fils de Markalor, lui-même fils de Jotisan de Karse, lui-même fils d'Eonistaran le Sage, lui-même fils du Roi Sartar. C'était un initié de Lhankor Mhy. Un cercle d'anciens exilés le soutenait, ceux-là mêmes qui avaient constitué le Cercle du Philosophe. Temertain aimait à se prendre pour le Roi Philosophe, aussi avait-il courageusement proposé aux forces d'occupation de conclure une paix basée sur la conciliation et la coopération.

Alors qu'il se demandait quelle attitude il devrait adopter, le chef de Sartar reçut une invitation à rencontrer Fazzur en territoire neutre. L'entrevue eut lieu, après que les préparations magiques les plus minutieuses ait été effectuées pour assurer la sécurité des deux participants. Fazzur offrit paix et pardon aux Satarites pour peu qu'ils acceptent d'apporter leur soutien au nouveau roi. Certains acceptèrent et quittèrent la tente pour ramener leurs contingents chez eux. Fazzur fit une nouvelle proposition aux autres chefs : il consentirait à ne point laisser sa colère s'abattre sur eux s'ils s'engageaient à s'exiler sur le champ. Saudarbre, pris de fureur, tenta de s'éclipser en recourant à sa magie la plus puissante, mais une chose invisible le saisit par les poignets et l'arrêta. Malgré cela, il tenta de s'échapper, si bien que ses mains lui furent retirées et qu'il se retrouva, impuissant, plaqué au sol.

Alors, Fazzur fit la démonstration de la puissance de sa colère : il ordonna à une prêtresse de faire quelque chose d'inhabituel et, comme les rois orlanthi demeuraient bouche bée tels des enfants, ils purent poser le regard sur un Enfer

Lunar. Là, ils virent Sheng Sélérís, l'un des célèbres ennemis de l'Empire Lunar, en train de rôti. Des démons attrapèrent Saudarbre et l'attirèrent dans le puits ; la vision disparut. Tous les chefs restant, à l'exception de Tonalang Grandcasque, acceptèrent chacune des conditions posées par Fazzur et déposèrent les armes. Ils évacuèrent la tente et donnèrent ordre à leurs guerriers de rentrer chez eux, puis ils reprirent leurs armes et plusieurs chevaux chacun, avant de s'enfuir le plus loin possible de cette contrée. La plupart gagnèrent le sud, car le Roi de la Terre des Hendriki recrutait des mercenaires. Nul ne revit Tonalang Grandcasque, ses disciples furent assassinés jusqu'au dernier l'année suivante, et les membres de son clan trouvèrent tous la mort au cours des sept années qui suivirent. Pourtant, il les avait reniés lorsqu'il avait rejoint le culte d'Urox, le Taureau Tempête.

Fazzur se rendit à Boldhome et y fut accueilli par Temertain. Leur relation se révéla fort amicale, de sorte que, rapidement, leurs armées regagnèrent presque toutes leur foyer. Fazzur consentit à donner son pardon à tous les rebelles récemment déclarés, à l'exception d'un groupe particulier qu'il jugeait responsable de l'ensemble des troubles. Il s'agissait des *Durulz*, ou canards-garous, l'un des peuples animaux qui avaient prêté allégeance à Sartar. Temertain lui signifia son accord et la paix fut conclue.

Une proclamation fut passée : tout citoyen qui livrerait un durulz mort ou vif en certains endroits, serait exempté pendant un an du lourd tribut fixé par les Lunars. Puis des avant-postes consacrés à la collecte de tels trophées furent érigés sur des territoires n'ayant pas encore vu de troupes lunars. La pacification de Sartar semblait avoir franchi une nouvelle étape, ainsi que le regretté Euglyptus l'avait prédit.

Temertain, qui n'avait toujours pas été couronné, s'avéra inadapté à l'art du commandement. Il s'intéressait beaucoup plus à ses études qu'à la fonction de dirigeant. Sa spécialité concernait les statues en fer de Brithini. Il fut enchanté lorsqu'un jour, une noble et jolie femme de l'Empire Lunar se risqua à visiter Boldhome. Temertain eut l'heur de constater qu'elle nourrissait le même intérêt que lui pour l'art exotique, aussi l'invita-t-il à rester. Elle s'appelait Estal Donge et provenait de la cité de Durnsa.

Le jour très saint de Taureau Tempête avait toujours été célébré à Boldhome. Cette année-là, la population s'inquiéta, car nul adepte de ce culte n'avait été aperçu depuis la rébellion. Orgwaha fit son apparition au dernier moment, son impulsion religieuse l'ayant poussé à faire le chemin depuis Prax. Il faisait partie du clan des monteurs de lamas bleus et montait lui-même un des énormes bestiaux. Temertain lui demanda de diriger la cérémonie et Orgwaha acquiesça. Mais celle-ci se passa mal. En effet, Temertain tomba dans une embuscade tendue par des créatures du chaos alors qu'Orgwaha entonnait ses chants du haut d'une falaise qui dominait très largement la foule. La maisonnée de Temertain le défendit avec courage, mais tous ses membres périrent. Temertain, quant à lui, ne dut la vie sauve qu'à l'intercession d'Estal, la femme lunar. Par la suite, Temertain s'en remit aux Lunars afin qu'ils assurent sa protection avec efficacité.

Lorsque l'année 1617 arriva, il sembla clair pour les marchands lunars que si l'aventure commerciale praxienne s'avérait intéressante, elle n'en demeurerait pas moins vouée à l'échec. Le chemin qui traversait Prax et poursuivait en aval jusqu'à Corflu était bien trop long pour permettre l'importation de denrées quelconques, à l'exception des produits de luxe très chers. L'un dans l'autre, le bénéfice net s'avérait légèrement inférieur au profit réalisé en payant les prix imposés par les intermédiaires de Kethaela.

Fazzur suggéra d'envahir Kethaela. Ce faisant, il s'emparerait des ports maritimes du pays pour le compte de l'Empire Lunar, éliminant ainsi lesdits intermédiaires. Ce royaume situé au sud de Sartar avait connu des temps difficiles depuis la disparition de leur dirigeant. Ce dernier, qui portait le nom de Pharaon, s'était évaporé quelques années plus tôt. La guerre civile et l'insurrection avaient gagné le gros des terres et son rivage était le théâtre de ravages perpétrés par une grande flotte de vaisseaux pirates. Fazzur avait déjà mené une invasion qui avait été rappelée pour des motifs politiques. Aussi, il encourageait tout le monde à croire qu'il pouvait recommencer.

Le Roi Moiradès accepta sa proposition et donna ordre à ses prêtres et ses généraux d'apporter leur aide à Fazzur. Peu après, l'empereur détacha également quelques troupes régulières impériales au commandement de Fazzur.

En 1619, les légions lunars firent route vers le sud. Leur premier adversaire, l'armée de la Terre des Volsaxi, fut repoussé jusque dans les murs de Citadelle Blanche. Jorkandros l'Aveuglant, de la famille des Untarl, en Yuthuppa, reçut le commandement du siège. Le reste des troupes poussa plus avant, assaillit la Pierre du Forgeron pour descendre vers l'aval jusqu'à Karse. L'attaque lancée échoua, aussi assiégea-t-il Karse. Au bout de quelques semaines, une partie de l'armée s'enfuit par bateau, laissant la défense aux mains des seuls habitants de la région. Le lendemain, les dragonewts donnèrent l'assaut et tuèrent la plupart des défenseurs. Cependant, ils épargnèrent presque tous les citoyens. La cité ne fut pas mise à sac, si bien que la population réserva un bon accueil à Fazzur. L'armée hiverna, ne s'activant que pour assurer une défense vigoureuse lors des attaques des pillards de la Terre des Hendriki. Au printemps, le port était devenu pleinement opérationnel.

A Citadelle Blanche, le commandant donna l'ordre à la Chauve-Souris Pourpre d'assaillir la ville et d'en exterminer les défenseurs, qu'il qualifia de "derniers Orlanthi". Aussi surprenant que cela puisse paraître, la chauve-souris fut repoussée, tout faisant subir de lourdes pertes aux défenseurs. Jorkandros l'Aveuglant laissa sa place à Tatius le Malin, le doyen de l'Ecole Lunar de Magie de Terrain.

En 1620, l'armée lunar conquis la Terre des Hendriki. Le suzerain Richard Coeur-de-Tigre fut capturé. Il se vit alors proposer la couronne du royaume, mais il préféra la détruire et se cacher plutôt que de trahir son pays. La terre retrouva ses divisions tribales séculaires.

En 1621, Fazzur prépara son armée à se rendre en Esrolia, la partie la plus fertile et la plus riche de Kethaela. Les dissensions internes qui avaient secoué les lieux avaient poussé certaines des reines à demander l'aide de Fazzur, requête à

laquelle il avait accédé. Toutefois, l'invasion n'eut jamais lieu, car l'empereur en personne exigea le retrait de nombreuses troupes afin de les envoyer soutenir le siège de Citadelle Blanche.

Furieux, Fazzur dut se contenter de dépêcher ses meilleurs spécialistes auprès de la reine Hendira et de sa famille, car celle-ci souhaitait construire un temple lunar complet dans la cité de Nochet. Grâce à son apport, plusieurs quartiers d'immeubles furent brûlés et les fondations d'un grand bâtiment rapidement établies. Fazzur y vit un triomphe, pourtant les événements de Citadelle Blanche éclipsèrent très largement cet accomplissement.

Citadelle Blanche revêtant une importance religieuse bien plus forte que son intérêt militaire, ce fut Tatius le Malin qui hérita du commandement. On pensait que cette place forte constituait la dernière cité d'Orlanth, le dieu ennemi de la Déesse Rouge de l'empire. Sa prise assurerait donc la fin du culte d'Orlanth dans toutes les cités ; il s'agirait là d'une grande victoire. Tatius ne négligea aucun détail pour préparer l'assaut. Bien entendu, il obtint des magiciens spéciaux de l'empereur. Fazzur, le commandant de nom de Tatius, ne participa pas à cette bataille.

L'attaque des Lunars se passa bien. Au début, sept météores furent projetés depuis la lune pour s'écraser en des endroits précis. Ils détruisirent des secteurs clés de la cité, y compris le Temple d'Orlanth. Celui-ci enseveli, une immense boule de foudre en jaillit pour passer au-dessus des fortifications et venir faucher quelques centaines de troupes qui attendaient calmement de passer à l'assaut. Les Sept Compagnons de Vistur érigèrent sept longues passerelles qui relièrent le sol au mur d'enceinte. Ils crurent que la tâche serait aisée, pourtant plusieurs centaines d'unités dont l'âme servait à alimenter la magie nécessaire à un tel acte périrent en accomplissant cet exploit. Dix mille archers relâchèrent leur corde et le son des flèches envolées endommagea l'ouïe des témoins. Les fantassins impériaux, qu'une magie protectrice nimbait de lumière, lancèrent alors leur attaque sur les passerelles. Ils furent accueillis par une pluie de rochers qui se propulsaient d'eux mêmes du haut des remparts pour venir rouler le long des rampes. Cependant, les Lunars continuèrent de progresser.

Nul doute que ce conflit aurait été aussi héroïque que la Bataille de Bol-dhome si les vivants et les esprits incarnés avaient défendu Citadelle Blanche. Toutefois, il ne restait plus personne dans la cité. Les légions lunars découvrirent vingt-trois cadavres en tout et pour tout. Aucun chef ne fut jamais retrouvé. Nombre des quartiers de la cité avaient été détruits. Une rumeur circula selon laquelle les pertes lunars s'avéraient fort élevées.

Mais Citadelle Blanche tomba. Un cri de victoire s'éleva dans tout l'Empire Lunar. Enfin, s'exclamèrent-ils, Orlanth est enfin tombé, et avec lui tous les dieux hors-la-loi du monde. Dans la lumière de la Lune Rouge, le chef des dieux barbares se révélait sans importance aucune. Finalement, les déités des Cieux avaient une fois plus confirmé leur aptitude à gouverner l'univers. 1621 fut déclarée Année de la Très Pleine Lune.

L'Empereur Rouge décréta une année entière de festivités, à dater du prochain jour saint des Orlanthi. Tous les citoyens de plein droit de l'empire bénéfi-

cièrent d'une exonération d'impôts pendant un an et obtinrent la possibilité de rallier le parti officiel. A cet effet, les temples des Sept Mères et de la Déesse Rouge restèrent ouverts en permanence. Dans la Patrie Lunar, loin des combats des provinces ou de la famine des frontières, les nobles et les citoyens organisèrent de merveilleux divertissements qui illuminèrent le ciel, la terre et les eaux d'une aura de gloire.

Lors du Jour Très Saint d'Orlanth de 1621, alors que le parti lunar avait tout juste 11 semaines, des problèmes surgirent. Le Roi Broyan des Volsaxi, qui avait repoussé la Chauve-Souris Pourpre et trompé la prêtrise lunar à Citadelle Blanche, fit son apparition dans la cité de Taureau Torrent, entouré d'une maisonnée de compagnons héroïques. Ceux-ci racontèrent leur histoire lors de l'assemblée tribale qui s'y tint, puis la colportèrent en d'autres endroits tout au long de l'hiver. Les assassins, troupes et traîtres envoyés pour tuer Broyan échouèrent tous.

Le printemps de 1622 vit l'armée de la Terre des Hendriki se rassembler afin de combattre les forces d'occupation lunars. Un coup d'état renversa les sympathisants lunars d'Esrolia et le temple de la lune en chantier fut brisé en mille morceaux. En outre, les terres de la Reine Hendira furent pillées et ses temples détruits, eux-aussi.

A cette époque, de nombreux problèmes pesaient sur le commandement impérial, la pression habituelle des intrigues se doublant de révoltes provinciales et simultanées. Les événements de Kethaela déçurent particulièrement l'empereur, une de ses brigades ayant été anéantie. Le pouvoir recherchait un bouc émissaire, de sorte que Fazzur fut relevé de son commandement.

Fazzur prêta une oreille attentive au héraut lui apportant la nouvelle. Il déclara alors : "Je passerais bien une semaine entière en compagnie de douze amis fidèles, mais certes point un jour de plus parmi les politiciens". Il fit part de l'annonce à ses commandants et certains d'entre eux décidèrent de partir avec lui. Il se retira alors dans les terres familiales qu'il possédait en Tarsh. Là, il se plut à élever des chevaux et à lire, ainsi qu'à entretenir de longues conversations nocturnes avec les jeunes militaires de sa famille immédiate.

Tatius le Malin (1622-1625)

Tatius le Malin remplissait les fonctions de Prêtre de Yelm et de doyen de l'Ecole de Magie de Campagne Lunar. Grâce à lui, les remarquables magiciens de terrain lunars demeurèrent des armes redoutables. Tatius n'était certainement pas un administrateur fainéant. Au contraire, il s'agissait d'un stratège et un tacticien doué, doublé d'un excellent bretteur en combat singulier. Son rang et sa réputation étaient fort élevés au sein de l'Eglise du Soleil. En effet, sa lignée remontait à l'empereur Yelm.

Tatius appartenait également à la puissante famille des Assiday de Raibanth. Il avait épaulé son cousin incompetent des années durant et certains prétendaient que le gros bonhomme n'était rien de plus qu'un épouvantail. Tatius considérait la perte du commandement de l'armée comme une grande honte frappant sa famille. Lors du temps sacré de l'an 1622, il retrouva son honneur en recevant le commandement de l'Armée Provinciale.

En 1622, Tatius envoya des troupes harceler Broyan sur la Terre des Hendriki. Il libéra également une horde de monstres chaotiques de l'Empreinte de Larnste. Il concentra ses efforts sur la construction d'un Temple de la Lune Montante. Une fois mis en place, celui-ci permettrait à la Ligne Brillante des Lunars d'englober Sartar tout entier, ainsi qu'une bonne partie des territoires adjacents. La puissance de leurs sorciers et magiciens s'en trouverait alors amplifiée.

L'élévation du Temple Etendu de Tarsh par Phoronestès avait exigé de nombreuses années d'efforts en temps de paix relative. Tatius décida donc de débiter les travaux le plus vite possible et de les poursuivre jusqu'à l'achèvement du temple. Il escomptait ainsi imposer la paix. Plusieurs années auparavant, il avait déterminé l'endroit magique le plus propice à une telle réalisation et il en consacra l'endroit en 1622. Les travaux commencèrent.

En dépit des tentations, son oeuvre ne souffrit d'aucune interruption lors de la première année.

Le Roi Broyan tendit une embuscade à l'Armée Lunar et nombre des meilleurs soldats de celle-ci trouvèrent la mort. La Terre des Hendriki entra en rébellion. Cependant, les combattants durent faire face aux monstres du chaos ainsi qu'aux Pirates Loups. Une petite légion lunar parvint donc rapidement à réprimer les rebelles en prenant le contrôle des monstres. Broyan dut se cacher.

Une autre distraction survint d'Esrolia, où l'Alliance de la Terre Rouge, un corps de combattants pro-lunars, subit une attaque. Ses factions furent expulsées hors de nombreuses cités. Elles levèrent une armée et incendièrent une cité qui appartenait à la faction de la Vieille Terre, mais furent repoussées par des lanciers armés d'armes brûlantes. La reine de la Terre Rouge demanda l'aide militaire des Lunars, mais Tatius se contenta de lui dépêcher l'Armée Montée des Pâturages.

Lors de sa seconde année, Tatius ne fut que très légèrement ennuyé.

Au début de l'année 1623, Tatius mit à nouveau une grande partie de ses troupes au travail de construction du temple. Cependant, ce même printemps, Broyan et sa bande de hors-la-loi déchirée firent leur apparition en Esrolia et l'Armée Montée des Pâturages perdit l'affrontement pour détalé. Les terres de l'Alliance de la Terre Rouge furent envahies et ses cités principales assiégées. Ses dirigeants se retrouvèrent pris au piège de la nécropole et supplièrent Tatius de les aider.

Cette fois, Tatius fut prompt à leur envoyer une partie de son armée. Les soldats voguèrent vers l'aval jusqu'en Esrolia. La flotte se vit interdire de débarquer à Nochet, la plus grande cité du monde, ce qui ne l'empêcha pas de mouiller seize kilomètres plus loin à peine, dans un port allié. Les légions firent alors marche sur Nochet pour l'assiéger, embusquant ainsi la plupart des membres de l'Alliance de la Vieille Terre. L'année passa, et seules quelques rares sections de la cité tombèrent ou se rendirent aux assiégeants.

Lors de sa troisième année, Tatius refusa d'être interrompu mais ne put l'empêcher.

En 1624, l'Alliance de la Terre Tiède, épaulée par les Pirates Loups et les barbares de l'ouest, fit route pour affronter l'Armée Lunar. Celle-ci leva son siège

dénué de toute efficacité et partit livrer bataille avec entrain. Elles se heurtèrent au cours de la Bataille de Pennel, un fortin à la position stratégique. Les barbares de l'ouest abandonnèrent l'Alliance de la Terre Tiède et rejoignirent les rangs de l'Armée Lunar en grand nombre.

Cette trahison mit Harrek le Berserk, le commandant des pirates, dans une fureur telle qu'il traversa latéralement le champ séparant les adversaires afin d'atteindre les traîtres. Le commandant des Lunars ordonna la charge avant que les pirates n'aient fini leur manoeuvre, si bien que ces derniers se retrouvèrent coincés au beau milieu de la mêlée. Dordaraso le Nageur, qui dirigeait un contingent de lanciers de la Terre des Caladra, ne put combattre, les pirates ayant chargé juste devant lui. Dès qu'il comprit ce qu'il se passait, il donna l'ordre à ses hommes de se tourner vers la gauche et de se préparer à charger tout ennemi qui se présenterait face à eux. Un groupe de peltasts lunars entreprenant tenta de s'infiltrer par la brèche laissée ouverte par le départ des pirates. Les hommes de Dordaraso chargèrent, prirent l'ennemi par surprise, le massacrèrent ou le firent fuir.

Entre-temps, la colère d'Harrek avait atteint des proportions jusque là inégalées et il mena les troupes de sa maisonnée au centre de l'armée impériale. A la vision de l'approche sanguinaire, le général fit cesser toute la magie lunar en cours afin que ses prêtres du soleil se renforcent. Ceux-ci frappèrent alors les pirates d'un unique éclair de flammes émis par le soleil. La foudre solaire tua les pirates qui se tenaient trop près d'Harrek, ainsi que la moitié de ses compagnons de bordée.

Pourtant le sort ne fonctionna pas parfaitement. Il semble que le Dieu Soleil ait été aveuglé, car à cet instant, tous les magiciens lunars concernés par cette action et ne relevant pas du culte du soleil, périrent, leur cerveau en proie aux flammes. Pire encore, près d'un dixième des magiciens qui travaillaient à la construction du nouveau temple, à quelque 320 kilomètres de là, moururent par le feu au même instant. Cela perturba le labeur de Tatiüs, en dépit de ses meilleures intentions.

Harrek et ses douze compagnons, blessés et parfois même revêtus d'une armure à moitié fondue, se ruèrent sur les prêtres du soleil. Ceux-ci ne purent courir assez vite pour sauver leur vie ou leurs objets les plus sacrés. Voyant cela, les autres lunars détalèrent, abandonnant le terrain aux vainqueurs.

Une grande partie des forces esroliennes poussa jusqu'aux territoires de Terre Rouge pour y semer vengeance et destruction. Harrek et les quelques pirates qui lui restaient s'emparèrent de l'or des prêtres du soleil et gagnèrent Nochet pour le dépenser. Le Roi Broïan s'en revint en Terre des Hendriki où il fut acclamé par son peuple. Tous les sympathisants lunars vivant dans cette contrée prirent la fuite. Argrath retourna en Prax et, aidé en cela des Frères du Taureau Blanc et de quelques autres, il prit la cité de Corflu aux Lunars.

Cet hiver-là, les pirates loups pillèrent la Cité des Merveilles, qui disparut à jamais de la surface du monde. Cet hiver-là, également, des fanatiques d'Hu-makt assassinèrent Temertain le Prétendant. Lorsqu'il fut incinéré, seule une personne versa des larmes sincères : Estal Donge.

En 1625, lors de sa quatrième année, Tatius passa le temps sacré à accomplir des cérémonies secrètes auxquelles seuls ses conseillers les plus proches, ses serviteurs assermentés et la foule des sacrifiés anonymes purent participer. Tous ceux qui en ressortirent possédaient deux ombres, l'une paraissant réglée sur un soleil différent et invisible.

Au printemps, Tatius n'envoya ni troupes ni magiciens affronter les nouvelles menaces, se contentant de se reposer sur sa propre magie. Les prêtres et troupes furent rassemblés au temple.

En Prax, Argrath Taureau Blanc leva une grande armée et fit marche sur la cité de Pavis. Les soldats impériaux refusèrent de se rendre et les murs d'enceinte se brisèrent sous le coup d'une magie ancienne. Tous furent exécutés. Alors l'armée hurlante et assoiffée de sang se mit en route vers Sartar. Tatius expédia un démon paré de deux bras, et d'un troisième, à leur rencontre. Les nomades se firent massacrer, pourtant le corps d'Argrath ne se trouvait point parmi ceux qui servirent de repas aux hyènes.

En Kethaela, le Roi Broyan se rendit au nord en compagnie d'une petite armée de volontaires. Chez les Kitori, une petite lumière vive fut mouchée et un démon aux nombreuses gueules acérées, libéré. Celui-ci chercha à se venger et s'en prit aux hommes du Roi Broyan pendant leur sommeil. Le roi avait trahi la Cité des Merveilles, aussi ne put-il repousser le démon et passa-t-il de vie à trépas, tout comme son armée.

Le peuple monté des Pâturages se révolta à son tour et renvoya les collecteurs d'impôts lunars avec de la poussière en guise d'or. Tatius négligea cet incident, de sorte que le Roi Moiradès dut dépêcher son propre général pour réprimer les raids subséquents. Lors de ces batailles, nul ne vit jamais la Reine Cheval Plumes.

Tatius réunit son effectif complet de prêtres, sorciers, troupes pieuses, sacrifiés dociles et victimes non-consentantes. De même une grande foule de fidèles de la lune s'amassa, comme le voulait la coutume, afin d'assister à l'événement et participer à un grand acte de création. De plus, et afin de protéger la cérémonie, Tatius avait disposé un grand nombre de troupes supplémentaires et de mercenaires tout autour de l'endroit.

Pour atteindre leur complétude, les rituels nécessitaient plusieurs semaines. En conséquence, le site tout entier s'agita sous les allées et venues de ceux exécutant des tâches particulières. Tout le monde s'enthousiasmait à l'idée des prochains rites, car ceux-ci seraient tenus au sein des magnifiques bâtiments à demi-construits.

Le temps de la Transformation approchait. Celle-ci devait avoir lieu le jour de la Lune (ou de l'Argile) Noire, lors de la semaine de l'Harmonie de la Saison de la Terre, en 1625.

Ils allaient faire venir le paradis sur terre grâce à une cérémonie basée sur des danses. Tous avaient passé des mois à se préparer, et tous avaient invoqué l'une des puissances des cieux avec un tel succès que tous les observateurs, y compris les étrangers, n'auraient aucun mal à se rendre compte que chaque par-

participant se révélait être l'étoile, la planète ou tout autre corps céleste sélectionné qui convenait.

Enérienne Ecarlate, la prêtresse de la lune, disposait du rôle le plus important. Lorsqu'elle entama la partie qui traitait de cassure, sa voix se brisa, allant et venant entre les syllabes à la façon d'une pierre qui ricoche sur l'eau. Au même moment, la lointaine lune noire se mit à vaciller, épousant le rythme de sa voix fendue. Tatius s'effondra et la nuit tomba. Puis Enérienne battit les deux baguettes et amplifia le volume de son chant. Comme sa voix se faisait de plus en plus contiguë, le silence se faisait de plus en plus ténu. A présent, les observateurs pouvaient discerner quelques mots. La lune vacillante s'avérait rouge la moitié du temps.

Une étoile chut parmi les participants ; elle s'illumina l'espace d'un court instant dans les cieux avant de se glisser derrière un petit et mince nuage. Cependant, la cérémonie sacrée ne se ralentit point pour autant. Il était clair pour tout le monde que si tout se passait bien, elle toucherait sa fin d'ici l'aube. Tous pourraient alors voir dans le ciel la lune rouge figée dans sa lumineuse phase de plénitude.

L'étoile qui avait chuté s'éleva à nouveau, mais elle ressemblait dorénavant à un nuage en forme d'étoiles. Ce phénomène était sans précédent et lorsque la Lumière de la Vérité l'illumina, tous purent voir qu'il ne s'agissait pas d'un nuage mais de sept étoiles de couleur orange qui, tout au long de la cérémonie, décrivirent des spirales tournées vers l'intérieur.

"L'Anneau d'Orlanth !" s'écria un roi sartari effrayé.

Certains magiciens réagirent et voulurent mettre un terme à cet événement. Ils s'appuyèrent donc sur leurs pouvoirs stellaires. Des étoiles brillèrent comme leurs danseurs se heurtaient. Des gens moururent. Pourtant, l'interruption envahissante se poursuivit et les sept astres traversèrent la danse en effectuant leur mouvement spiral. Certains prièrent, d'autres méditèrent et d'aucuns tuèrent.

Finalement, après moult carnages et décès, ils atteignirent le centre de la cérémonie. Etoile du Pôle, le chorégraphe des rites, se tenait là, complètement perdu dans la prière et le recueillement ; les membres de l'Anneau d'Orlanth ne le dérangeront point par leurs propres prières, du moins pas tant qu'ils le purent. Le cercle fit appel à Orlanth. La prêtresse d'Etoile du Pôle ouvrit les yeux et vit les Orlanthi s'élever dans les airs, transportant leurs morts sanglants. Puis ceux qui flottaient en plein ciel demandèrent à ce que le cercle se referma et que l'étoile verte leur apparut.

A ce moment, un rayon de lumière verte descendit des cieux pour venir frapper le cercle. Et sous eux, semblable à la truite estivale qui gobe un insecte dans une crique, la gueule d'un dragon monta.

Ce dragon était inconnu et nul ne put l'identifier. Bien sûr, personne ne pouvait connaître tous les dragons, mais même Orlaront Ami-des-Dragons ne put le reconnaître. Il s'agissait donc d'un nouveau dragon, amené en ce lieu et en cet instant par la magie d'Orlanth.

Sa gueule n'était point étroite. Son premier coup de dents avala le chorégraphe, la plupart des sorciers lunars, une grande partie d'un régiment de fantassins et une large part des observateurs. Il s'éleva suffisamment pour déchirer les talons des bottes de Minaryth Pourpre. Celle-ci comptait parmi les tués et ses compagnons la tenaient dans les airs. Ils se trouvaient à douze mètres de hauteur à ce moment-là. Le dragon replongea sous terre comme si celle-ci n'avait figuré que de l'eau, puis il s'élança à nouveau pour happer Tatus, que l'on venait juste de réveiller. Il engloutit également Ecarlate Enérienne, dont le dernier éclat de magie arracha une goutte de sang noir au monstre dévoreur, ainsi qu'un autre régiment et demie et une partie moins nombreuse de la foule paniquée. Sa troisième bouchée eut raison des derniers prêtres et d'un bon bout des nouveaux bâtiments. Lors de son quatrième coup de dents, il engouffra la partie de l'édifice qui avait contenu la pierre de lune sacrée. Puis il se retourna une fois sur lui-même, assommant tous ceux qui se trouvaient à trente-deux kilomètres à la ronde pour laisser au-dessus de lui, une fissure qui lacéra la terre sur seize kilomètres.

L'empire subit des pertes exceptionnelles et, bien souvent, irremplaçables. En l'espace de quelques minutes à peine, il perdit tous ses chefs locaux, la plupart de ses prêtres, magiciens et sorciers, une grande part de ses meilleures troupes, et la majorité de ses militants civils les plus fidèles.

Sartar tout entier devint la proie de troubles. La première personne à réagir fut le Roi Moiradès de Tarsh : il envoya son armée prendre le contrôle d'Aldachur. Des sympathisants lui ouvrirent les portes et rallièrent ses légions en grand nombre. Après avoir rapidement conclu une alliance, le régiment fit route sur Boldhome.

Kallyr Sourcil d'Etoile intervint également avec rapidité. Ses partisans regagnèrent leur tribu d'origine afin d'y lever des troupes. Ils connurent, pour la plupart, un succès modeste. Aussi ce fut une armée composée de racailles et dépassée en nombre qui partit dans le nord affronter les Tarshites. Les opposants s'entrechoquèrent au Gué du Danger, et Sourcil d'Etoile l'emporta grâce au pur génie de ses hommes. Le général Fazzur battit en retraite.

Kallyr convoqua tous les chefs à la cité de Boldhome. Ils vinrent nombreux et se réjouirent de posséder leur propre dirigeant. Ceux qui choisirent de ne pas s'y rendre le firent surtout par peur des représailles lunars qu'ils présageaient. La réunion se déroula selon les anciens usages et les participants recréèrent le cercle de Sartar. Kallyr Sourcil d'Etoile fut nommée reine et seigneur de guerre.

LES ROIS LIBRES

Kallyr Sourcil d'Etoile (1625-1626)

Kallyr Sourcil d'Etoile était la fille de Loricon, fils de Rastoron, lui-même fils de Jarolor, Prince de Sartar, et d'Enerin Oeil-de-Fer, la fille de Ferena l'Herboriste, elle-même fille d'Enaldness Tache-de-Son, elle-même fille de Yerestia Bon-Sens, elle-même fille d'Ernaldinni Tueuse-de-Loups, laquelle faisait partie du Cercle des Kheldon lorsque Sartar gagna leurs terres. Kallyr était donc reine de plein droit

de la tribu des Kheldon. De plus, elle avait fait la preuve de sa valeur en bataille de nombreuses années durant.

La Reine Kallyr se mit immédiatement à préparer l'assaut lunar qu'elle savait devoir se produire en guise de représailles. Elle s'attira la loyauté des Telmori, des Frères Tempêtes et d'Argrath Taureau Blanc, de Prax. Cet hiver-là, toutes les veuves sans enfant de la tribu des Kheldon se teignirent les cheveux en roux.

Kallyr fut encouragée à tenter des actions aussi téméraires que dramatiques afin de préserver son peuple d'une nouvelle domination des Lunars. Elle choisit d'entreprendre le Court Pèlerinage des Porteurs de Lumière, un rituel complexe qui, en temps normal, apporte une vie et une santé renouvelées à tous les participants. Ce rituel reçut également le titre de Quête des Porteurs de Lumières Immobile et dure 14 jours. Depuis 1602, nul ne s'était risqué à l'accomplir, toutefois personne n'aurait imaginé qu'il aurait pu échouer de la sorte. Lors de la Phase du Conflit, au moment où il convient de détruire une icône souillée, un soldat lunar armé d'aveuglante façon apparut au beau milieu de la danse de l'épée de Kallyr. Finalement, l'ennemi périt et la cérémonie s'acheva, mais le mal était fait : nombre des membres de la maisonnée de Kallyr avaient trouvé la mort, elle-même était blessée et les effets du sort gâchés.

Les généraux du Roi Moiradès, appelés les *Phargantites*, héritèrent du commandement des troupes impériales qui demeuraient encore dans les provinces. En compagnie de l'armée de Tarsh, ils les menèrent à la conquête des Sartarites démoralisés. Les deux camps se heurtèrent en cet endroit où la Crique croise le Marais des Hautes Terres. Il s'agit de la Bataille des Reines.

Bien que surpassés en nombre, les Sartarites bénéficiaient d'une bonne position. Peu après midi, un groupe de soldats d'élite lunars se fit téléporter derrière les commandants. Sa maisonnée ayant été grandement affaiblie, la bonne reine Kallyr trouva la mort au combat. Cependant, la Reine Beti Leika des Colymar repoussa l'ennemi qui faisait face à ses guerriers, l'acculant jusque dans la rivière où il se noya. Cela mit fin à l'attaque lunar. Le lendemain, la Reine Beti harcela tant les survivants que ceux-ci battirent en retraite et regagnèrent Aldachur.

Là, les soldats impériaux campèrent au sein des natifs de la cité, en dépit de leur absence complète de respect envers les Aldachuri. L'attitude et les actes abusifs des militaires outragèrent les citoyens. Tarkalor Fils-de-Vandarl, le chef de guilde des lieux, fut assassiné par ses "invités". Les Aldachuri, qui avaient exprimé des sympathies pro-lunars, découvrirent alors la réalité cachée derrière les préceptes de ces derniers ; ils s'aigrirent contre l'occupant.

160

Argrath (1627-Présent)

161

Au début, Argrath ne figurait que l'une des nombreuses personnes désirant prendre les rênes de Sartar. En effet, la terre semblait sur le point de se désagréger entre les diverses tribus l'habitant. La contrée paraissait vouée à la conquête de l'Empire, car celui-ci ne manquerait point de rassembler ses vertigineuses ressources.

Parmi les prétendants à la couronne, seul Argrath émit de nouvelles suggestions. Il établit une organisation permettant au groupe hétéroclite de coopérer afin d'atteindre son objectif commun : la libération de Sartar. Il lui apprit comment fonder une unité militaire d'un type nouveau, à mi-chemin entre le clan et le rituel. Il réunit de nombreux individus fort différents les uns des autres et s'appuya sur eux pour créer un esprit temporaire dont les actes s'avérèrent, d'une certaine façon, plus nobles que leur assemblage aurait dû le permettre. Argrath leur démontra ainsi qu'ils pouvaient égaler les grandes écoles de magie lunar, elles qui dévastaient une armée tout entière grâce à leurs pouvoirs.

L'hiver venu, Argrath conduisit un groupe de guerriers sartarites impatients dans les terres aldachuri du nord. Là, les tribus les laissèrent passer ou prirent les armes pour rejoindre leur lutte anti-Lunars. Les régiments de Tarsh qui avaient hiverné en Aldachur partirent, mais les troupes impériales se rassemblèrent pour livrer bataille. Les deux nouvelles légions d'Argrath (les Sorciers Aiglebruns et les Onze Lumières) dévastèrent tant leurs ennemis que le reste de l'armée n'eut plus qu'à poursuivre et faucher la plupart des Lunars ; cette opération se prolongea tard dans la nuit.

Argrath fut salué comme champion des Aldachuri qui le portèrent sur leur bouclier sacré en signe de respect. Leur roi encouragea Argrath à tenter d'allumer la Flamme de Sartar.

Argrath alla trouver les Frères Tempêtes pour qu'ils lui accordent leur bénédiction, ce qu'ils firent. Puis il se rendit à Boldhome, suivi d'un cortège, et escalada le brasero abandonné où la flamme s'était consumée. Il s'agissait du 88e Jour de l'Année 1627.

Les peuples saints gagnèrent la Crête de l'Orange pour contempler la scène. Les nobles se réunirent tout autour du brasero. Les roturiers regardèrent d'en bas.

Argrath se tint droit, brandit son épée sacrée et adressa une prière sonore à Orlanth afin que le dieu lui apporte aide et assistance, et qu'il témoigne de son aptitude à être roi. Des nuages s'accumulèrent rapidement au-dessus d'eux. Pourtant, partout ailleurs le ciel demeura clair. Finalement, la ville entière devint sombre et un vent vif souffla sur l'homme tel un cyclone. L'espace silencieux qui en occupait le centre s'agrandit rapidement et balaya les nuages pour laisser apparaître un air à la verte couleur. Alors la foudre s'abattit, large comme un cou de dragon, illuminant le brasero avec une puissance telle que personne ne put voir autre chose que des images rémanentes et entendre d'autres sons que les paroles des immortels. La Flamme de Sartar s'élança dans les airs pour atteindre une hauteur de six mètres. Elle semblait chauffée à blanc, à l'instar d'une tige de fer qui sortirait tout droit de la forge magique de Gustbran.

Le brasero fondit quelque peu sous l'impact. Pourtant, Argrath fut tout juste brûlé. A présent, nul ne pouvait mettre en doute ses compétences et tous l'acclamèrent comme le Prince de Sartar. Les tribus des Aldachuri rejoignirent le mouvement, ainsi que les Poljoni et les Kerofini.

Argrath révéla sa lignée. "Mon père s'appelait Maniski et c'est le guerrier le plus brave et le plus digne d'honneurs qui ait jamais côtoyé les Sartari. Ma mère

se nommait Yanioth Double-Vue, c'est la chasserresse qui mit le cerf rouge aux abois dans la vallée du Rat-Chien. Vous connaissez tous sa mère, car elle était fille d'Arène Reinetempête, elle qui ordonna aux tricératops de détruire Janastan. La mère d'Arène Reinetempête est elle-même célèbre, car il s'agit de Minara, la plus charitable des trois soeurs qui étanchèrent le sang des blessures de Kostajor Champion-des-Loups. Tout le monde sait que ces trois soeurs étaient les filles d'Unelisin Chatte-Sorcière.

"La Princesse Unelisin est la fille du Prince Saronil Fils-de-Sartar, le Premier Prince des terres. Unelisin était soeur de rois : son frère aîné était Jarolor, lui qui se rendit célèbre en combattant les Lunars. Et son frère cadet était le Roi Tarkalor, le plus connu de tous les rois de Sartar."

Argrath passa le reste de l'année et la suivante, à porter des jugements et à effectuer des préparatifs. Nul ennemi n'osa l'attaquer. Il traversa la contrée pour rendre visite à la Reine Cheval Plumes qui joua à cache-cache avec lui plusieurs semaines durant.

En 1629, le Prince Argrath épousa la Reine Cheval Plumes. Ainsi, ils devinrent Roi et Reine de la Passe du Dragon.

Argrath n'abandonna jamais sa guérilla secrète. Le Roi Pharandros s'avéra moins doué et il se retrouva assailli par des dissensions intestines. En Tarsh, Onjur Fils-de-Fazzur prit la tête d'un grand nombre de mécontents et aida Argrath à envahir le pays en 1631 et 1632. Le Roi Pharandros, courageux jusqu'à la fin, resta à Bout du Monde, où il demanda, avec vaillance et désespoir, l'assistance de l'Armée Provinciale et de l'Empereur Rouge. Nul ne vint, de sorte qu'il fut capturé.

Pharandros n'eut la vie sauve qu'à la suite de l'intervention de sa soeur, Estal Donge, qui implora la clémence du roi. Autrefois, elle avait secouru quelques amis d'Argrath et ceux-ci intercédèrent également en sa faveur. Ainsi, après toutes ces discussions, Pharandros et sa soeur devinrent-ils à jamais captifs de la Cité des Merveilles.

Le Prince Argrath usa de paix comme de guerre pour renforcer son domaine. En 1634, il se fiança à la Reine d'Holay. Il n'y eut aucune cour car il ne s'agissait que d'une enfant destinée à régner. Sa mère, la reine régente, prononça les vœux de sa fille. L'enfant fut conduite au Temple de Kerofin afin d'y recevoir l'éducation des prêtresses. Par la suite, Argrath porta le titre de Roi de la Passe du Dragon et de Saird.

Peu après, Argrath commença à édifier le Temple de la Tempête Montante pour protéger Saird contre les ravages des nomades du nord et de l'est.

En 1635, les représsailles lunars attendues s'abattirent. Annstad de Dunstop, l'un des chefs du combat, dirigea les habitants de la Passe du Dragon sur le flanc droit. Nerestina de Nochet s'occupa du flanc gauche. Argrath, quant à lui, mena le centre.

Le conflit prit le nom de Bataille de Yoran, en raison d'une cité avoisinante. L'Armée Lunar fondit sur les alliés et Argrath connut un désastre total. Un assaut mené par des broos sema la panique au sein des troupes occupant le flanc gauche, si bien que ces dernières prirent la fuite. Les valeureux prêtres anéantirent l'atta-

que des broos, mais la cavalerie chargea et mit l'armée des Sartarites encerclés aux abois.

Après leur victoire, les soldats lunars gagnèrent la Passe du Dragon et l'assiégèrent de toutes parts. Ils capturèrent le roi des Herbivores et le torturèrent pendant de nombreuses années. Puis il nommèrent son bourreau roi des Herbivores. L'Armée Lunar pilla le Temple Même de la Reine. Alors la terre gronda et les murs s'abattirent sur la tête des profanateurs. La jeune reine fut mise à l'abri. Boldhome ne fut sauvée que grâce à l'écroulement de sa façade orientale tout entière sur les envahisseurs.

Le Roi Argrath eut du mal à échapper au naufrage de la bataille et ne dut sa fuite qu'au sacrifice d'un grand nombre de ses compagnons les plus fidèles. Une meute de chiens de l'enfer fut lancée sur sa piste, mais son Compagnon Trompeur les détourna. Argrath désirait se rendre en Prax pour y trouver du secours. En chemin, il rencontra Gonn Orta le Géant dans les montagnes. Ils devinrent amis et, d'une façon restée secrète, partagèrent une bouteille de Vin Falangien. Gonn Orta n'aimait guère les Lunars, aussi promit-il au Prince Argrath d'aller quérir l'aide de ses parents.

Ensuite, Argrath atteignit Prax et engagea quelques mercenaires à l'Oasis de l'Eau Verte. Il but de cette eau, ce qui enthousiasma le peuple bison qui vit en ce geste l'accomplissement de prophéties. Les bisons convoquèrent également leurs parents et ces derniers les rejoignirent dans leur route vers l'ouest. Ainsi Argrath se retrouva rapidement à la tête d'une armée de monteurs de bisons.

Annstad de Dunstop leva les forces militaires de la Passe du Dragon lorsqu'Argrath et son contingent de bisons y entrèrent. Lorsque les géants l'y retrouvèrent pour se placer sous son commandement, d'autres volontaires reprirent espoir et rallièrent le roi. Ils gagnèrent Holay, au nord, où l'ennemi les attendait.

Une partie de l'Armée Lunar avait été démobilisée et d'autres dépêchées en divers endroits. Cependant, lorsqu'elle eut vent de la rébellion, Jareel la Tranchante, la meilleure combattante de l'Empire Lunar, rassembla toutes les troupes capables de suivre son pas et se précipita en Saird.

Les armées s'entrechoquèrent sur les champs de Pommedwern, près d'un passage de l'Oslir. La date : stase/eau/terre/1638.

Comme toujours, le Roi Argrath disposa son armée en trois flancs. Sur la gauche se tenait Annstad de Dunstop. Au centre, le roi en personne, et sur la droite le Général Estarion d'Aldachur.

Les Lunars s'étaient également répartis en trois fronts. La droite se voyait occupée par les soldats d'élites lunars : un petit groupe de guerriers-prêtres issus de nombreux cultes, parfaitement entraînés et habitués aux flatteries indulgentes de l'empereur. Leurs ennemis les surpassaient en nombre dans des proportions de 30 contre un, pourtant ils les effrayaient car Jareel figurait à leur tête. Au centre, le Prince Pardidas de Jillaro dirigeait les fantassins coulés dans le fer, eux qui pouvaient abattre un mur ennemi à coups de bottes. Au sud, la Reine Pénélori, que protégeait un garde du corps troll, conduisait une légion composée d'Orayans et de mercenaires.

La bataille débuta sans qu'Argrath en ait donné l'ordre. Les Six Frères Jolanti se ruèrent sur le centre des Lunars et commencèrent à tuer leurs ennemis. A cet instant, les deux commandants donnèrent l'ordre à leurs hommes de charger.

A droite, aucun des opposants ne semblait devoir prendre le dessus sur l'autre. Au centre, les autres géants menèrent l'armée du Roi Argrath à l'assaut de l'ennemi. Cependant, les choses ne se passaient pas aussi bien sur la gauche d'Argrath.

Là, les soldats d'élite lunars chargèrent le flanc gauche du roi. Tous les hommes normaux et sains d'esprit tournèrent les talons pour prendre la fuite avant que les Soeurs de l'Enfer Lunar ne les atteignent. Ceux qui tinrent bon n'offrirent qu'une courte résistance et Annstad de Dunstop demeura bientôt le seul être vivant de son camp. Les cadavres du régiment des Amants Démoniaques l'entouraient de toute part. Jareel la Tranchante lui fit face et, cinq minutes durant, ils échangèrent des paroles magiques sans esquisser le moindre geste. Tous deux étaient couverts de sang et haletaient sous l'effort. Tous deux venaient de nations qui éprouvaient une haine réciproque et tous deux avaient parcouru de fort grandes distances pour s'assassiner. Pourtant, là, sur ce champ d'horreur, ils tombèrent amoureux sans jamais prononcer le moindre mot. Au lieu de s'affronter, ils quittèrent les lieux, ignorant les cris des troupes lunars.

Les prêtres lunars tentèrent de lancer un sort prodigieux, grâce auquel un feu incendiaire s'abattrait depuis la lune, mais leur projet fut contrecarré par une planète vagabonde qui occulta les rayons de l'astre à cet instant précis. Le vagabond tomba sur terre, mais les géants étaient saufs. Ils se servirent d'arbres pour fracasser les fantassins lunars, puis se tournèrent vers les compagnons de Jareel qui dévastaient la compagnie d'Argrath. Leur chef, Gonn Orta, lança d'étranges rochers sur les bataillons, si bien que les Lunars s'enfuirent au bout de quelques instants.

L'autre flanc connaissait des problèmes du fait d'un temple de Dendara et d'Ernalda se dressant entre les deux armées. Au début, un régiment de Sables tenta de traverser ces terres sacrées, mais des guerriers et une magie surgie du lieu de culte leur donnèrent l'assaut. Lorsqu'il eut vent de la chose, Estarion d'Aldachur ordonna à ses hommes de demeurer à distance.

Les Aiglebruns rassemblèrent tous leurs pouvoirs afin de peser sur les Sables, si bien que les Sauteurs Nocturnes évitèrent son garde du corps et capturèrent la Reine Pénélori.

Ce fut une grande victoire pour le Roi Argrath et pour remercier ses alliés de leur aide, il leur distribua les nombreux trésors trouvés sur les cadavres de l'ennemi.

Le Haut Roi rendit tout cela possible en concluant une alliance nouvelle avec les créatures peuplant le monde. Je n'en connais nul autre qui ait réalisé une telle chose avant lui. C'est guidés par lui que nous avons pu nous sauver de la maléfique menace lunar, et c'est sous son commandement que nous pourrions à nouveau la détruire. Tel est le monde dans lequel nous vivons, tel est le monde dans lequel nous mourrons, et nous rendons grâce à Orlanth d'avoir béni notre existence. Puisse-t-il entretenir la sécurité et la sagesse de notre Roi et faire en sorte que son prochain mariage connaisse abondance et bonne santé.

LES ROIS SACRES

Comme tout le monde le sait, le Roi Argrath régna une centaine d'années durant. Les grandes batailles qu'il livra au cours de cette ère modifièrent profondément le monde, de sorte qu'il ne fut plus ce qu'il avait été. Les planètes tombèrent du ciel. Personne n'écoula les conseils d'Ernalda. De nombreux peuples furent écrasés et forcés à fuir ou périr. Toutefois, une dynastie de merveilleux dirigeants veilla à la destinée de cette terre pendant près de 200 ans.

Le présent texte est ancien, mais le calcul des dates n'est pas plus âgé que cette copie que je suis en train de réaliser. Je me nomme Jain. Mon calcul se base sur ma connaissance des faits et sur la foi de ma très chère mère.

Halifitoor. 1659-1666

Halifitoor était le fils d'Argrath et de Sorana Tor. Il gouverna sept années durant avant de se voir sacrifier par son remplaçant, en vertu des règles édictées par la grande prêtresse de Sorana Tor.

Maroflo. 1666-1687

Le Roi Maroflo gouverna sept ans, au bout desquels il étrangla l'assassin (qui avait la forme d'un python gigantesque) envoyé pour le tuer.

Tout au long de son règne, il ne leva jamais une arme sur quiconque, pas plus qu'il ne partit en guerre. Il fut toujours le bienvenu aux banquets que son Haut Roi organisait.

Dans la quatorzième année de son règne, il subit l'attaque de loups-garous, mais parvint à leur échapper grâce à l'astuce de l'If. Ils furent détruits lorsque la terre s'ouvrit dans un bâillement et enfourna la meute tout entière dans une bouche dentée. Son oncle s'appelait Annstad de Dunstop. A la mort de ce dernier, la Marée Rouge balaya le royaume. Du fait de sa sainteté, le roi ne fut jamais touché par les fléaux et pendant les deux années et demie qui suivirent, l'herbe qu'il foula demeura toujours verte. C'est pourquoi il marcha beaucoup, se rendant partout où il le pouvait. Malgré leurs efforts, les soldats ennemis ne parvinrent jamais à l'empêcher de se rendre là où il le désirait.

La vingt-cinquième année de son règne, l'Empereur Rouge envoya Urdostal et Modakstal assassiner le roi. Maroflo savait qu'il n'avait aucune chance de leur échapper, aussi il s'enfonça dans le flanc de la colline de l'Homme de Craie. Les meurtriers le cherchèrent et découvrirent l'entrée secrète. Ils entrèrent et massacrèrent tout ce qui s'y trouvait. Mais ils ne purent trouver le bon roi et leur fureur se fit si violente qu'ils se retournèrent l'un contre l'autre pour s'entre-tuer. Le monde entier en tira grand profit.

Enjeem Léopard

Pendant quelque temps, les terres se retrouvèrent dans une situation critique, si bien que le Haut Roi envoya cette dirigeante pour les libérer. Enjeem pista et retrouva la Danseuse de la Pleine Lune qui incarnait la maîtresse des Marées

Rouges. Aidée d'une famille d'animaux oubliés, Enjeem se faufila dans le repaire secret de cette dernière et la tua.

Enjeem insista sur la nécessité de laisser ses félins préférés (que nul n'avait jamais vu auparavant) s'installer dans certaines parties des terres. Celles que Marée Rouge avait occupées s'avéraient adéquates car des forêts, des monstres, et d'autres animaux sauvages les avaient envahies. Enjeem dressa des autels de prière et apprit aux gens la bonne façon de les entretenir. Ainsi l'amitié entre le peuple et les léopards devint possible. Par la suite, les léopards portèrent assistance aux personnes qui avaient besoin d'eux, au creux des forêts. Le Haut Roi s'en trouva satisfait.

Unstey. 1725-1743

Il s'agit du roi qui effectua la Danse du Dragon en compagnie du Haut Roi et qui fit éclore toutes les fleurs lorsque son sang royal artosa le sol.

Inkarne. 1743-1843

L'Impératrice Inkarne demeure l'un des plus grands chefs que cette terre ait jamais connus. Elle reçut le nom de Reine Longue-Vie et gouverna une centaine d'années. Elle dépassait tous les hommes en taille, si ce n'est son mari et ses compagnons. Elle avait les yeux verts et resta fidèle à ses hommes jusqu'à leur mort.

Elle se maria en '43, ce qui donna lieu au dernier grand festival des Jours Anciens. Après ses noces, les changements qui affectèrent le monde se révélèrent si importants que nul ne put jamais se comporter comme par le passé.

Inkarne était reine lorsque les grandes glaces survinrent et qu'Andarath Fils-d'Hagal périt au combat. Finalement, les armées des démons des glaces descendirent des montagnes environnantes et exécutèrent une danse victorieuse sur la tombe des bons rois.

Elle était reine lorsque les Tempêtes de Fumée remplacèrent les saisons normales dans le sud. Là, les océans se consumèrent un an durant. Son fils Jenethir l'Argrath fut l'un des héros à se rendre à l'endroit paisible et décentrer le vent pernicieux, permettant au climat de reprendre ses droits.

Elle était reine lorsque les cieux se tintèrent d'orange et de vert. Alors son héritier Fils-d'Unstano, le porteur d'épée, repoussa la sorcière de feu et le sorcier de nuit hors du Mont de l'Orm Noir.

Elle était reine lorsque vint le Temps des Monstres. Son héritier Annstad Fils-de-Preston et son héritière Yenesting Fille-de-Gyffur firent partie des Sept Héros qui, aidés par le Haut Roi, refoulèrent les créatures.

A la mort d'Inkarne, tous ses sujets pleurèrent de chagrin. Même l'armée narkanienne marqua un temps de silence en signe de respect. Les femmes sauvages des montagnes descendirent de leurs éminences pour venir se lamenter devant le cercueil. Les étoiles la contemplèrent, en proie aux larmes. La terre trembla lorsque la reine fut amenée dans sa tombe. Aujourd'hui encore, nous nous souvenons d'elle dans nos prières.

Instand. 1843-1862

Instand était le chef du peuple et le Roi de la tribu des Solthoni lorsque les Kor-thanings lancèrent leur invasion depuis le sud. La tribu, débordée, laissa libre cours à la panique. Instand tenta d'organiser une défense, mais fut submergé.

Londario. 1862-1881

Les inondations causèrent plusieurs années d'affolement et de désespoir. Londario imposa la paix aux nombreux peuples de la région. Il était roi lorsque la dernière cité se noya et un an durant, l'eau recouvrit les fleuves jusqu'au Mont Kerofin.

Même s'il ne savait ni lire ni écrire, Londario s'avéra un grand homme. Il avait attrapé la maladie. Pourtant, il finança la fameuse expédition de Jurstan Fils-d'Harkalor, lui qui porte aujourd'hui le nom de Bibliothécaire Sanctifié. Jurstan le Bibliothécaire Sanctifié était le fils de Gyffun, un godi du clan de Bachad. Dans sa prime jeunesse, il passait son temps à débusquer les découpes des rochers afin de déchiffrer leur signification. Il rencontra la gentille Patrénia qui lui apprit à lire et à compter avant qu'il n'atteigne l'âge de huit ans. A dix ans, il pouvait lire tous les livres écrits en sartarite et connut la frustration de ne point en trouver d'autres. Il obtint audience auprès de Londario qui le mit à l'épreuve. Tout d'abord, Londario lui demanda de découvrir un moyen d'accélérer la construction des fortifications de Fermekart. En l'espace de quelques semaines à peine, Jurstan et ses amis dressèrent des grues mues par l'homme et dont ils avaient trouvé le schéma dans un livre. Ils soulevaient les pierres à une vitesse telle que le roi en fit poser un fort grand nombre. Ainsi, les murs présentaient une hauteur de dix-huit mètres lorsque les nomades arrivèrent. Jurstan suggéra qu'il existait probablement d'autres secrets de ce type dans les entrailles du Mont de l'Orm Noir. Aussi le roi, dans sa sagesse, dépêcha-t-il une escorte de guerriers intrépides auprès de l'érudit. A l'étonnement général, ils découvrirent que des trolls vivaient encore en ces lieux et Orfal hérita du nom "Tueur de Trolls" parce qu'il en occis les deux tiers à lui tout seul. La majeure partie du complexe croulait toujours sous des ruines datant du jour où Fils-d'Unstano avait éliminé la sorcière de feu. Cependant, comme nous le savons tous, le dix-huitième jour de l'exploration, alors qu'Orfal et ses compagnons s'en étaient déjà revenus, Saint Jurstan dénicha le Scriptorium de l'endroit, celui-là même qui nous a permis de nous remettre à écrire. Jusque là, nous ignorions ce que nous manquions.

Londario fit bâtir une grande bibliothèque qui porte son nom au sein du pic afin d'y protéger l'ancien savoir. Il ne s'y rendit qu'une fois, pour y dîner ; il déclara d'ailleurs que le repas fut fort bon.

Pertrad

Ce fils de Londario dirigea le pays d'une main de fer. Au début, le Frère Thristan du Registre le guida et le conseilla, si bien que la rébellion des Enstanni fut écrasée et l'invasion des maudits yannals chassée du ciel à coups de flammes. Toutefois, Pertrad demeurait méfiant et il assassina l'érudit lorsque sa femme le lui deman-

da. Par la suite, son règne sombra dans l'anarchie. Une fois, il assiégea même notre bibliothèque, mais les tempêtes incessantes le repoussèrent. Il fut tué par des barbares.

Jarastan. 1881-1900

Jarastan ne régna point sur notre contrée tout entière. Il se contenta de vivre en paix avec son propre peuple, de sorte qu'ils refoulèrent tous les étrangers sans jamais envahir quiconque. Jarastan reçut le nom de Fils-de-Léopard parce qu'il encouragea ces animaux sauvages et féroces à accepter son amitié. Epaulée par les félins, sa tribu remporta ses batailles, détruisant ses ennemis ou évitant ceux qu'ils ne pouvaient défaire. Il détenait le commandement lorsque Hendre le Grand accomplit l'Ancien Jour Divin, ce qui améliora tant les choses pendant un certain temps. Une fois, l'Argrath vint rendre visite à Jarastan pour le consulter. Jarastan lui donna de bons conseils, ainsi que du fer et de l'orge. Ce jour-là, une centaine de guerriers courageux se porta volontaire pour rejoindre l'armée de l'Argrath et le suivre. L'Argrath offrit le Sceptre du Seigneur à Jarastan.

Rénédali. 1900-1919

Elle était reine régente lorsque la terre se brisa. Alors les eaux parcoururent le lit des fleuves d'étrange façon, alors les océans se retirèrent quelque temps. Selon ce qu'elle avait expliqué à ma mère, la pire chose qu'elle ait connue remonte à l'époque où les cieux se teintèrent de noir : la poussière ne cessa de tomber et tous les enfants périrent, y compris le sien. Elle dit aussi que la meilleure chose qu'elle ait connue fut la réapparition des cinq et des sept. Et, à dire vrai, se trouver dans la résidence même de la reine, c'est un peu *comme si le monde tout entier redevenait bon*.

LE LIVRE D'ARGRATH

ON A AVANCÉ QUE LE LIVRE DE JALK APPORTAIT LA PREUVE de la dégénérescence des aptitudes littéraires qui frappa la fin de la Guerre des Héros.

La plupart des ouvrages comportent une dédicace à une personne quelconque, ainsi que le nom de l'auteur ou de l'anthologiste. Or, tel n'est point le cas du *Livre d'Argrath*. Nulle introduction publicitaire ni invocation rituelle déclamée sur un ton solennel n'encombre son commencement, nulle explication ni formule-excuse ne polluent son début.

De même le recueil s'avère-t-il très hasardeux. Trois théories permettent d'élucider ce problème :

- 1. Quelqu'un tentait d'établir la personnalité d'Argrath. Les documents en eux-mêmes fournissent peu de possibilité de résoudre le mystère entourant Argrath. Il est donc tentant de considérer qu'ils ont été assemblés par un tiers, il y a longtemps de cela, pour des raisons identiques aux nôtres. Malheureusement, rien ne vient corroborer cette supposition, même si ce recueil comprend un document vital à ma propre thèse.
- 2. Tout le monde savait qui Argrath était. De fait, l'anthologiste rassemblait *absolument tout* ce qui pouvait lui valoir de siéger à la table de quelque seigneur.
- 3. Ce recueil marque l'ultime tentative des scribes de Londario afin de sauvegarder ce qu'il leur était encore possible de sauver d'un savoir en perdition.

De l'Intérêt

Certains passages s'avèrent plus intéressants que d'autres et d'une grande utilité dans notre recherche du véritable Argrath.

"Les Mères d'Argrath" cite *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*, un des documents exposés ci-avant, comme source.

"La Liste des Rois de Sartar" est intéressante en ce qu'elle procure une base à la datation d'un grand nombre des événements survenus au cours du siècle qui a vu le règne d'Argrath. Les premières années coïncident généralement avec les Lettres de Zin et *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*. C'est pourquoi nous en acceptons également le décompte des années ultérieures.

"Argrath de Pavis" se révèle fort remarquable. Ainsi qu'il apparaît dans ma "Conclusion", c'est un des articles les plus importants pour ceux désireux de connaître le véritable Argrath.

"Le Cours Pèlerinage des Porteurs de Lumière" est tout particulièrement intéressant. Il s'agit autant de la direction fragmentaire d'un programme que de la réécriture de l'histoire en question. Ce n'est pas sans rappeler les indications scéniques d'une pièce. Il est tentant de rapprocher cette quête du Temps Sacré, période de 14 jours mise à profit par les Orlanthi pour régénérer leur monde chaque année. Cependant, *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon* semble suggérer que Kallyr Sourcil d'Etoile tenta de l'entreprendre lors d'une saison différente.

- GS

LE LIVRE D'ARGRATH

LES PORTEURS DE LUMIERE

Peu d'êtres ont jamais réussi à mener à bien une Quête des Porteurs de Lumière. Nombreux sont ceux qui prennent part à des parties ou encore à des versions abrégées de la quête, comme on pourra le constater ci-après. Mais ils demeurent rares ceux qui en ont parcouru l'intégralité.

Orlanth

Ce dieu fut le premier et c'est lui qui en traça le chemin. Il fit le voyage avec l'aide de six compagnons, mais nul ne peut citer aucun de leur nom.

Harmast Pied Nu

A la fin du Premier Age, à l'époque où Gbaji tentait de s'emparer du monde, un héros intrépide toucha le fond du désespoir. Aussi il entreprit la première Quête des Porteurs de Lumière humaine. Les Quêtes Héroïques intentionnelles et non-rituelles étaient encore inconnues en ces temps reculés. Harmast réussit et établit la configuration applicable aux humains. Son prix fut Arkat Fils-d'Humakt.

Harmast essaya d'accomplir une seconde quête, mais ne remporta point un succès aussi éclatant.

Aringor Fils-de-Darstal

Chasseur originaire de Ralios, il prédit que son peuple finirait par tomber devant les habitants des basses terres. Au terme d'une grande lutte, il parvint à atteindre le Monde Inférieur.

Il en revint porteur des armes dont il avait besoin pour infliger une défaite à l'Empire de l'Ombre et aux Erudits de l'Ambigu. Son prix fut Nanarra Supérieure.

Karsten Fils-de-Fardro

Cet échec cinglant doit être mentionné. Près de Château Bleu, un saint homme du clan des Yestina chercha à perpétrer cette quête. A son échec, il se saisit de ceux qui se tenaient à ses côtés ; il en résulta un trio d'étoiles qui tomba du ciel et atterrit sur son peuple, en Brolia et en Worion.

Argrath Fils-de-Maniski

L'ennemi d'Argrath n'était autre que l'Empereur Rouge et nous savons tous quels mauvais traitements notre bon roi fit subir à l'empereur maléfique. Les Compagnons d'Argrath trouvèrent presque tous la mort, car il choisit de doubler sa quête d'une deuxième. Son prix fut Sheng Sélériss.

La plupart de ceux qui s'octroient le nom de Porteurs de Lumière n'ont jamais effectué le voyage en entier, se contentant de segments ou d'une version inférieure et accompagnée de cérémonials.

LE COURT PELERINAGE DES PORTEURS DE LUMIERE

SOURCE : KALLAI FILS-DE-DENDAR, DU CLAN DES UNDAROLI. TEXTE SOUMIS A LA BIBLIOTHEQUE MINARIENNE EN L'HONNEUR DE LA FETE DONNEE POUR L'ANNIVERSAIRE DE NOTRE REINE BIEN-AIMEE.

Voici la description du Rituel du Court Pèlerinage des Porteurs de Lumière telle qu'elle a été préservée. Il s'agit de la méthode utilisée par les anciens Orlanthi pour reproduire la Quête des Porteurs de Lumière dans ce monde.

Cette cérémonie s'avérait fort complexe, exigeait la participation de centaines (et parfois de milliers) de gens et nécessitait 14 jours pour arriver à son terme. La brièveté des descriptions fournies ci-après dégrade l'opération tout entière.

Bien sûr, l'aspect grandiose de chaque exécution dépendait essentiellement de l'échelle sur laquelle le rituel se déroulait. La réunion d'un clan, grossi de ses fermiers et de ses personnalités saintes, présenterait sans doute un spectacle bien moins imposant que celui proposé par Kallyr Sourcil d'Etoile lorsqu'elle effectua sa tentative, il y a plus d'un siècle de cela.

PREMIER JOUR. LA PREPARATION

Au début, l'Orateur Légal effectue une déclaration, puis le Bouffon lance un peu de bière sur le sol. Une aire sacrée est délimitée, une garde extérieure est désignée et disposée. Un périmètre est marqué et nul ne sort de cette zone jusqu'à la fin du rituel.

Le nom des participants est prononcé, ceux-ci acceptant de jouer le rôle de la déité mentionnée. Ils prennent position à un endroit de l'aire sacrée et désignent leurs assistants. Costumes sacrés, ustensiles et artefacts sont alors distribués.

Le monde rituel est créé avant la tombée de la nuit, de même que le Cercle et un festin sont dressés.

Une fois la nuit tombée, une opération similaire est répétée, mais les ennemis d'Orlanth sont identifiés et placés à l'endroit de l'aire sacrée qui convient.

DEUXIEME JOUR. LE DEPART

Le départ du quêteur et de son groupe peut demander plusieurs heures, voire plusieurs jours si les participants le désirent. Une succession de rites illustre le rituel de l'Armement, durant lequel les compagnons et leur équipement restent figés sur place.

Lorsque tout le monde est prêt, ils doivent tous (ennemis inclus) coordonner leurs effets afin d'exploiter leur potentiel et puissance magiques au maximum, et transmuier l'événement en une quête héroïque.

TROISIEME JOUR. LE PERIPLE OCCIDENTAL

Le voyageur rencontre huit obstacles. Il doit tous les surmonter, à moins d'être transporté sur un char sacré. D'une façon comme de l'autre, il débouche sur une mer de poison.

Là, le quêteur doit invoquer Sofala, la Mère des Tortues, qui lui fera traverser les eaux sur son dos. Lors de ce rituel, appelé Voyage Sofalien, le quêteur doit être porté sur un bouclier sans jamais en tomber. Chaque coin du bouclier est soutenu par une personne chargée de représenter l'une des forces ayant prêté allégeance à la cause du chef. Autour de ces Souteneurs sont répartis les Compagnons. Ces derniers doivent utiliser leurs compétences et leur magie pour empêcher les Souteneurs de laisser tomber le chef avant le coucher du soleil. Les assaillants portent le nom d'"Armée Maritime" ; ils sont armés de seaux d'eau salée, l'un de ceux-ci étant empoisonné à l'acide.

Il faut atteindre Luathela peu avant l'apparition du soleil sur l'horizon. Les gardiens, qui portent tous des masques violets, interrogent le visiteur. Il est possible qu'un combat éclate. Qu'ils soient escortés par une garde d'honneur ou pourchassés par des troupes assoiffées de vengeance, les compagnons doivent gagner l'ouest et trouver le Palais de Rausa avant qu'il ne fasse nuit. Rausa, la Déesse pourpre du Crépuscule, n'est jamais heureuse de voir les tueurs de son père. Elle pose des problèmes et des questions qu'il faut résoudre, surmonter ou éviter pour que le rituel puisse se poursuivre.

4. LA DESCENTE

Une série d'épreuves examine les vertus et les aptitudes d'Orlanth. Elles sont décrites comme une succession de concours donnant accès à divers artefacts sacrés et magiques en guise de récompense. Lorsqu'une épreuve est ratée, l'artefact correspondant est perdu. Les exercices connus portent sur la Connaissance, la Guérison, le Combat, la Communication et les Charades. Ensuite, Orlanth est libéré et doit suivre une piste qui passe entre deux collines pour rejoindre le Monde Inférieur.

5. LE PALAIS D'OBSIDIENNE

Dans le Monde Inférieur, Orlanth se retrouve confronté aux habitants des ténés. Le succès qu'il obtient dans les négociations, l'usage de ses pouvoirs magiques et le maniement des armes détermine la façon dont il sera présenté à Subere, la gardienne des celliers de l'Unique Ancien. Si Orlanth meurt, la quête s'achève. S'il vit, prisonnier et désarmé, il est immédiatement jeté dans la fosse.

Si le quêteur reste armé, il est accueilli de façon amicale par la prêtresse, selon les rituels orlanthi, et invité à un grand banquet. Les lois de l'hospitalité, édictées par lui-même, obligent Orlanth à accepter l'invitation.

Lors du festin, Orlanth doit être trahi. Si nul n'éprouve de rancune envers lui, il appartient au Bouffon de remplir cette fonction. Le souhait le plus destruc-

teur que le bouffon émet devient réalité. Le bouffon perturbe également le banquet et offense son hôtesse Subere en personne. Trahi par son compagnon, Orlanth ne peut résister.

Il est saisi, désarmé, déshabillé jusqu'à en être nu et lancé dans la Fosse.

6. SEUL EN ENFER

Si Orlanth s'est fait enfermé dans la fosse, ce qu'il en reste peut être délivré par le Bouffon. Celui-ci doit amener du feu à Orlanth et s'il y parvient, Orlanth réussit à s'échapper en utilisant la lumière, ce qui lui permet de trouver le Chemin Plus Profond.

Sur le Chemin Plus Profond apparaît le plus horrible des Cauchemars du quêteur. Un affrontement direct, face à face, se produit alors, régi par les seules règles de la réalité des enfers. La complexité de nos peurs transforme souvent celui-ci en une série de chocs et de surprises aux facettes et dimensions multiples. Personne ne peut survivre à un traitement si intense, si bien que tous finissent par se perdre. Et tout peut arriver lorsqu'on est perdu dans le Monde Inférieur. Il s'agit du royaume des morts, de ceux qui ne sont point nés, de ceux qui n'ont point de corps, de ceux qui ne sont qu'esprit. C'est également le royaume dont les cauchemars sont issus, car ils sont réels, et où le chaos peut se dissimuler. Certes, il est profitable de poursuivre son chemin le plus loin possible, mais nul ne doit périr en ce lieu.

Seule l'Étincelle Cachée peut sauver le quêteur. Celui-ci dépend à présent totalement de la capacité d'un étranger à rassembler assez de puissance et de concentration pour atteindre son âme et la guider pour qu'elle revienne à la vie. En général, une telle concentration ne peut être obtenue que si la propre famille, le clan et le temple du quêteur s'impliquent complètement dans cette opération. Le succès n'est pas garanti et il arrive que des gens bénéficiant du soutien de tribus tout entières, associé à celui de leur famille, finissent par échouer.

7. LE REPOS

Une fois le feu ravivé, le quêteur a chaud, est bien nourri et entouré d'esprits amicaux pendant son repos. Si d'autres Compagnons Porteurs de Lumière ont survécu, ils se retrouvent en cet endroit.

Une fois que tous se sont bien reposés, soignés et impliqués dans la cause, le groupe découvre qu'il lui est facile de voir. Il trouve alors son chemin et gagne le Foyer des Vers, le Manoir des Morts de Yelm.

8. LES TROIS DEFIS

Le Premier Défi tente de maintenir Orlanth et ses compagnons à l'extérieur de la zone. Les gardiens varient selon qu'ils défendent le Monde Inférieur (lorsqu'il s'agit d'esprits de trolls), le Royaume des Morts (à la rencontre d'Humakti) ou le Royaume des Esprits (à la rencontre de gardiens animaux).

En second lieu, Orlanth est mis au défi de prouver sa valeur. Il lui faut raconter les quêtes qu'il a entreprises afin d'acquérir les outils et les pouvoirs utilisés pour la présente quête. Si certains objets nécessaires ne sont pas en sa possession, il pourra être congédié.

En troisième lieu, le Portier du Palais des Morts conteste à Orlanth le droit d'entrer dans le Manoir des Morts de Yelm. Orlanth relate tous ses exploits pour pouvoir passer.

9. LA PRESENTATION

Orlanth et ses compagnons se présentent alors devant le Seigneur des Vers, lui qui s'appela Yelm mais n'est plus que le terrifiant Empereur des Morts. Il est entouré des cadavres en décomposition, de ses gardes et de ses courtisans. La cérémonie de bienvenue se déroule, à la fin de laquelle Yelm propose l'épreuve du Feu de la Justice.

Le Feu de la Justice, qui porte parfois le nom de Flamme d'Ehilm, est allumé. Orlanth doit accepter de le traverser. S'il survit, son équité est prouvée.

Nous ne recommandons pas de remplacer le Feu de la Justice par les Bains de Nélat. De mémoire d'homme, nul n'y a jamais survécu, quelle que soit la qualité de sa préparation.

10. EXPIATION

C'est là que l'Empereur Yelm reconnaît qu'Orlanth est un véritable dieu dont les vertus et l'immortalité égalent celles des déités nées avant lui. Il s'ensuit de grandes réjouissances.

Puis Orlanth suggère que leur ennemi réel ne s'est pas encore manifesté et qu'il leur faut donc oeuvrer de concert s'ils ne veulent pas que le diable leur inflige une mort éternelle. Tous les dieux tombent d'accord, ce qui donne lieu à une grande liesse. Tous les participants changent de vêtements ou retournent leur manteau. Tous retirent leur ceinture de corde et la fixent au câble formé par toutes les ceintures du groupe.

11. LA PREUVE

Il reste à affirmer la preuve du compromis. Lorsque le silence se fait, le Diable apparaît, accompagné de ses mignons. Il s'agit de Wakboth, le démon du mal et de l'entropie ; il vient réclamer ce qui lui est dû pour la Fin du Monde. Bien qu'il soit formé de multiples corps et esprits, le diable est vaincu par Orlanth, Yelm et leurs alliés. Il faut capturer tous les monstres du chaos, les attacher et les brûler dans les flammes.

12. LES DONs

Yelm l'Empereur donne à la demeure souterraine le nouveau nom de "Palais de la Vie". Puis il rassemble les foules et bénit Orlanth devant tout un chacun. Il lui rend alors ce qu'il avait perdu. Ernalda, sa famille, ses compagnons, ses partisans et ses biens personnels lui sont tous restitués.

Toutes les autres personnes récupèrent également leurs biens et se voient offrir un tison tiré du feu éternel afin qu'elles puissent allumer leur âtre. Les bâtons et pierres runiques sont utilisés conjointement, sans danger aucun (pour la seule et unique fois !) puis consultés.

Tout au long de ces activités, dons et baisers sont échangés au beau milieu d'un joie et d'un bonheur immenses.

13. LA PROCESSION

Il s'agit d'un parcours victorieux, suivi d'une procession majestueuse. Il s'étend entre le Palais de la Vie et les Portes Orientales. En chemin, le groupe délivre tous ceux qui ont été fait prisonniers et réunit tous ceux qui sont en attente d'être libérés.

14. LA FETE

Lorsque tous ont franchi les Portes, l'Orateur Légal annonce la fin de la cérémonie. Cela a pour effet de renvoyer toute chose dans le monde ordinaire, dans la création connue, et de relancer le Temps. Ensuite, la zone tout entière doit être condamnée, toutes ses constructions temporaires démontées ou abandonnées et les temples retourner à la normale. Si tout s'est passé comme prévu, ils seront presque achevés à ce moment.

Un banquet est organisé. Lorsque tous ont été nourris, ils rentrent chez eux.

Que la cérémonie ait réussi ou échoué, tous les participants ayant contribué à ce résultat sont récompensés en conséquence. Normalement, les efforts combinés des nombreux collaborateurs entraînent un succès politique et social qui leur apporte des récoltes abondantes, une bonne santé, de nombreux bébés et une paix durable.

LES COMPAGNONS D'ARGRATH

SOURCE : LES CONTES ANCIENS DE GARANDA

Voici les Compagnons d'Argrath :

Sage : Enderos Langue-Pendue ; **Bastakos Barbefourchue, le Porteur de Lumière**, qui ne revint point.

Combattant : Rostakos, du clan des Entan, tué à Yoran ; Harmast Hachette, **Orkala la Noire**, l'Épée d'Argrath, qui ne revint point ; Natalina, la Fille-de-Vinga.

Perceptif : Hendrik Tout-Nez, tué à Yoran ; Broyan le Chat ; **Jandanroste l'Exilé, le Porteur de Lumière**.

Apporte-Fertilité : Tarkala l'Amoureuse, Annstad de Dunstop.

Communiquant : Urenstand Fils-d'Angorri, tué à Pommedwern ; **Saronil Langue-dorée, le Porteur de Lumière** ; Harmast Porteur-de-Paix.

LE ROI DE SARTAR

Guérison : Korlmar le Très Blanc, tué à Yoran ; **Héortal le Porteur de Lumière**, qui ne revint point.

Trompeur : Elusu la petite merde ; Elusu le Poli ; **Farad le Crapaud, Porteur de Feu** ; Elusu Sassieralanvers, qui ne revint point.

Pourvoyeur : Dastrandos le Pisteur ; Grangegradus Deux-Charrue ; **Entarios la Vache**, qui ne revint point.

Dragon : Orlaront Ami-des-Dragons.

Mouvement : Kulbrast Piedléger ; **Orlmarl l'Aurige**, qui ne revint point.

Gardefoyer : Jenesta la Sinistre, tuée par Fils-d'Entaille ; Argrand Eclatsolaire, tué à Jenston par des Soldats Lunars ; Pérandal Aprevent, tué par des broos à Deuxarbre ; Orstalor le Seigneur des Lances, tué par sorcellerie à Mur de Wilks ; Sartak Libéré.

Liberté : Leika le Maire.

LE FRAGMENT DE MULARIK

SOURCE : SAGA DU CLAN DES HENDART

Malgré sa jeunesse et son goût pour l'aventure, Argrath se révéla un bon chef orlanthi, connu pour sa générosité et sa sagesse, toujours fidèle à ses amis et prêt à tout donner pour venir en aide à ses camarades. Sa grande popularité poussa de nombreuses personnes remarquables à le suivre. L'une de celles-ci s'appelait Mularik Oeil-de-Fer, un pirate-loup originaire de Seshnela. A leur séparation, Argrath et Mularik restèrent amis, et ce dernier rentra chez lui pour y devenir baron.

Quand l'Empire Lunar posa des problèmes à Argrath, celui-ci considéra toutes les options possibles et décida de solliciter l'aide de son vieil ami Mularik Oeil-de-Fer. Ce dernier répondit favorablement et en cours d'année, gagna Boldhome en compagnie d'une petite armée. Cependant, ce héros était bien plus célèbre et important que les simples troupes qu'il amenait, aussi Argrath l'accueillit-il par un banquet, selon les règles hospitalières d'antan. Argrath déclara : "Je t'accueille comme un compagnon, à la façon d'antan". Il offrit un grand brassard en or à Mularik en remerciement du poème que celui-ci lui avait lu, puis il promit que des paiements plus grands encore succéderaient à la bataille et à la conquête.

Dans les combats qui suivirent, Mularik prit toujours les avant-postes. Lors de la Bataille de Denston, il se fraya un chemin jusqu'aux magiciens lunars, en tua un grand nombre et fit fuir les autres. Quand leurs prêtres furent abattus, l'armée lunar perdit espoir et battit également en retraite, si bien que les troupes de Sartar les poursuivirent tard dans la nuit. Les ennemis qui rentrèrent chez eux ne représentèrent qu'un fort petit nombre.

Ils tinrent un grand banquet pour fêter l'événement. Argrath leva un toast à Mularik pour avoir préservé le royaume de l'ennemi. Puis Mularik dit : "Je suis heureux du compliment, et que tu reconnaises que la victoire de la Bataille de Denston nous revient, à mes chevaliers et à moi." Argrath acquiesça. Alors Mula-

rik reprit : "Ainsi, puisque j'ai sauvé le royaume, il convient que j'en reçoive la moitié, comme il fut naguère convenu.

- Tu peux prendre la moitié du butin de la bataille, répondit Argrath, mais certainement pas la moitié du royaume.

- Mais tu viens juste de dire, continua Mularik, que c'est bien le royaume lui-même qui a été sauvé. Reviendrais-tu sur ta parole ?"

Evidemment non, car cela aurait coûté son honneur à Argrath, de sorte qu'il nomma Mularik régent de la moitié nord du royaume.

Mularik fit un piètre régent, s'intéressant davantage au combat qu'à l'orge. Au bout de la première année, les nobles de Tarsh se plaignirent des nouvelles lois que Mularik leur avait imposées.

Après la deuxième année, les nobles de Tarsh vinrent trouver Argrath. Leur porte-parole se nommait Eorl Josdantor. Il affirma qu'ils ne craignaient point la mort et qu'ils disposaient de quelque disposition à l'art de la guerre, mais que Mularik leur avait fait perdre leurs meilleurs chevaux avant de leur prendre leurs meilleurs troupeaux en guise d'impôt.

Lors d'un banquet tenu au creux de l'hiver, Argrath s'adressa à Mularik avec colère. Alors ce dernier rappela à tout un chacun que la première fois qu'ils s'étaient rencontrés, Argrath et lui avaient combattu. Comme nul ne pouvait battre l'autre, ils s'étaient juré amitié, sur leur honneur. Après ce discours, Argrath resta silencieux, ruminant son courroux.

Au cours de la troisième année, le thane de cuisine d'Argrath vint se plaindre de ce que Mularik avait dressé des postes de péage dans sa contrée. Il raconta que les messagers royaux eux-mêmes devaient payer pour passer. Lorsque ceux-ci avaient protesté, les collecteurs de péage avaient ri et déclaré que le roi lui-même devrait payer un droit de passage en ces lieux.

Cet hiver-là, une rébellion éclata en Tarsh lorsque Mularik enleva la fille de Génédros, un roi tribal. Mularik et ses hommes écrasèrent les rebelles et s'emparèrent de toutes leurs terres, filles et épouses.

A l'écoute de ces nouvelles, Argrath cessa de garder le silence. "Je suis maudit, dit-il, car la justice est hors d'atteinte pour moi. Je veux voir cet homme mourir, pourtant il me faut garder mon honneur. Quelle solution peut-il donc y avoir ?"

Brolli le Gros, Engarna Voitloin et Yend le Bondissant appartenaient au clan des Hendart. Ils entendirent les lamentations du roi et Engarna prépara un sort à même de tuer le baron. Toutefois, ils n'eurent pas l'occasion de s'en servir.

La quatrième année, Kandoro, Roi des Habitants des Pâturages, se plaignit que quelqu'un lui avait volé des chevaux. De plus, les guerriers qu'il avait lancé à la poursuite du voleur étaient revenus dénués d'intelligence et hauts d'un mètre à peine. Argrath comprit qu'il devait s'agir de Mularik, aussi il annonça qu'il allait prendre des mesures. Cependant, il demeurait perplexe.

Argrath alla s'entretenir avec ses partisans. En chemin, il dut s'arrêter à Bordor et payer un droit de passage pour entrer dans la cité. Outré, Argrath choisit de verser la totalité de la somme demandée afin de préserver son honneur. Il somma Mularik de comparaître devant lui, mais le baron ne se déplaça pas.

Cette nuit-là, au dîner, on entendit Argrath murmurer : "Un vrai frère ne se comporterait pas ainsi."

Brolli et Yend conçurent alors d'employer le sort d'Engarna. Ils trouvèrent Mularik alors qu'il chassait, accompagné de six hommes uniquement. Mularik et ses hommes ne purent résister à la paire ni à leur magie, si bien qu'ils périrent tous. Yend le Bondissant perdit également la vie.

Brolli le Gros apporta la tête de Mularik à Argrath. Le roi ressentit un choc et de la tristesse ; il pleura la mort de son compagnon. Il demanda le nom du responsable de cet acte et on lui répondit qu'il s'agissait de Yend. Argrath condamna alors Yend et son clan tout entier pour le meurtre d'un régent. Il exigea que leurs terres soient confisquées, leur bétail saisi et leurs gens réduits en esclavage.

Brolli le Gros demanda ensuite à recevoir récompense pour les nouvelles et le présent qu'il avait apportés au roi. Celui-ci accepta de lui accorder ce qui lui semblerait approprié. Brolli déclara qu'il aimerait devenir chef de clan, posséder des esclaves, du bétail et des terres. Argrath lui offrit alors la totalité du clan qu'il venait de punir.

Brolli approuva. Il rendit leurs biens et têtes de bétail à ses gens et resta leur chef jusqu'à son dernier jour.

LES MERES D'ARGRATH

SOURCE : HISTOIRE COMPOSITE DE LA PASSE DU DRAGON

Argrath révéla sa lignée. "Mon père s'appelait Maniski et c'est le guerrier le plus brave et le plus digne d'honneurs qui ait jamais côtoyé les Sartari. Ma mère se nommait Yanioth Double-Vue, c'est la chasseresse qui mit le cerf rouge aux abois dans la vallée du Rat-Chien.

Arène Reinetempête était sa mère. Elle dirigea un troupeau de bêtes tempêtes à trois cornes sept années durant. Elle fut tuée après que ses bêtes eurent détruit la ville de Janastan. La mère d'Arène Reinetempête s'appelait Minara.

Minara est l'une des trois soeurs qui étanchèrent le sang des blessures de Kostajor Champion-des-Loups. Elle ne l'empoisonna pas, n'utilisa pas les mauvais bandages, ni ne tomba amoureuse de l'homme loup. Cela lui était impossible, car c'était une alynx et une fille de sang d'Unelisin, que tout le monde surnomme la Chatte-Sorcière.

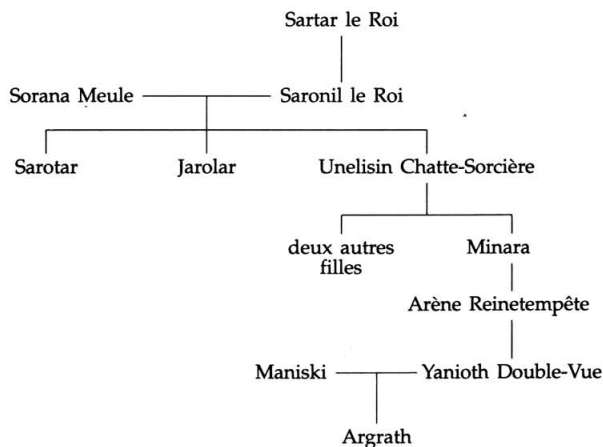
La Princesse Unelisin est la fille unique du Prince Saronil Fils-de-Sartar, le Premier Prince des terres. Unelisin était soeur de rois : son frère aîné était Jarolor, lui qui se rendit célèbre en combattant les Lunars. Et son frère cadet était le Roi Tarkalor, le plus connu de tous les rois de Sartar.

Sa mère était Sorana Meule, ainsi nommée parce qu'elle réduisit la part de travail du meunier d'un tiers. Elle provenait de la tribu du Mont d'Hiver, cependant nulle reine ne fut autant aimée par son peuple."

GENEALOGIES D'ARGRATH

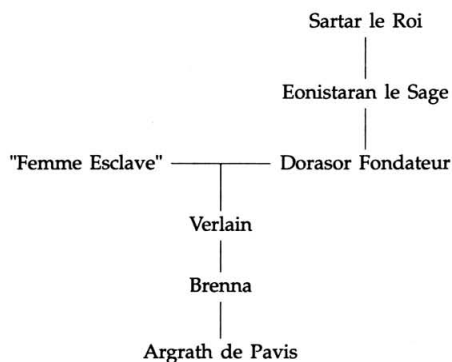
LES MERES

Sources : "Les Mères d'Argrath", in *Le Livre d'Argrath*
et *l'Histoire Composite de la Passe du Dragon*



ARGRATH DE PAVIS

Source : "Argrath de Pavis", in *Le Livre d'Argrath*



ARGRATH L'AMI DES DRAGONS

SOURCE : PRETRE EN CHEF BRABONRY, NOUVELLE JONSTOWN, 1892

Il n'existe aucun récit précis de ce qu'Argrath dut accomplir pour devenir l'Ami des Dragons. Néanmoins, il a effectivement réalisé quelque chose. Voici les résultats de ses quêtes :

- **Les Wyverns de Corflu**

Les premiers indices dont nous disposons en ce qui concerne les liens draconiques d'Argrath remontent au jour où ses compagnons et lui secoururent un bébé géant dans son berceau alors qu'il ne pouvait se défendre.

- **L'Ormépée**

Cette arme à la lame bleutée sauva plus d'une fois la vie d'Argrath. Il s'agit probablement de la lame qu'il utilisa lors du sacrifice divin de l'utuma.

- **Le Dragon Brun**

Cet acte est le plus décisif de sa carrière et démontre toute sa puissance draconique, détruisant tout doute subsistant. Ce dragon n'existait pas auparavant et se manifesta en réponse à l'invocation d'Argrath.

- **La Bannière de l'EAW**

La bannière draconique de l'EAW ne flottait plus depuis que les alliés dragons avaient trahis et détruit l'empire. Argrath le retrouva intact, maîtrisa ses pouvoirs et l'employa pour sauver tous ceux qui se trouvaient à Bendeveich et Nenstens.

- **Les Coureurs de Dents de Dragon**

Argrath les planta quatre fois et chaque fois elles lui apportèrent la victoire. Certaines dents existent toujours.

- **Les Dragonewts**

Finalement, il utilisa souvent des alliés dragonewts lors des guerres qu'il mena. D'ailleurs, nous savons que ces derniers se portèrent quatre fois volontaires, au moins (Ostaliôs, Kankaroun, Bendeveich et Sar). Même si que cela ne prouve rien, cela démontre bien qu'il communiquait avec eux d'une bien meilleure façon que la plupart des humains.

UN ARGRATH ANTERIEUR

SOURCE : SAGA DE TARKALOR

Les vertus d'Argrath Fils-de-Voskandora, un thane du clan des Kurtali, lui permirent de suivre l'initiation des Sauteurs Nocturnes. Ce groupe se rendait fréquemment sur les terres des trolls pour les chasser. Les Sauteurs Nocturnes considéraient cette activité comme un sport, car ils pouvaient facilement voler dans la nuit.

Vurgunzon était le roi des hommes sombres kitori. Quand Tarkalor vivait encore parmi les Volsaxi, le Roi Vurgunzon incita tous les amants de sa femme à attaquer de concert le clan des Kurtali. Leurs prêtresses tissèrent la Nuit Noire, dépourvue de tout nuage, si bien que les hordes surgirent des ténèbres dans chaque village, ferme et ville. La surprise fut totale, femmes et enfants moururent en grand nombre avant que les guerriers n'aient eu le temps de se rassembler. Les fils et les filles de Desdara se retrouvèrent au Rocher Solaire d'Orlanth et attendirent que leurs ennemis véritables, les uz, se manifestent. Puis, d'un bond, ils gagnèrent l'endroit où ces derniers se trouvaient et, leur grande magie décuplée par la fureur de leur désespoir, ils tuèrent les chefs des Kitori.

Argrath Fils-de-Voskandora figurait parmi les survivants. Dès lors, il eut toujours droit à une place à la grande table des Volsaxi lorsqu'il leur rendait visite.

Le Roi Enfrew souhaite que le clan mette un terme à son sport, car il avait provoqué une réaction des plus dévastatrices. Pourtant, les Sauteurs Nocturnes éprouvaient de la réticence à l'idée d'abandonner leur activité, aussi les frères et les sœurs déclarèrent-ils qu'ils n'accéderaient à la requête du roi que s'ils recevaient une récompense conséquente en échange. Sinon, ils continueraient de vivre sous forme de clan, remplissant leurs devoirs habituels.

Enfrew désirait la paix, il annonça donc qu'il leur donnerait ce qu'il conviendrait de leur offrir. Les Sauteurs Nocturnes voulurent des vivres pour l'hiver pour tout le clan, ainsi que des moutons, des bovins et des chats en nombre suffisant pour bien débiter la nouvelle année. Le roi affirma qu'il ne s'agissait point là d'un marché honnête, mais qu'il acceptait de le conclure, à condition que le clan réponde à ses appels lorsqu'Enfrew aurait besoin de ses services à la bataille.

Le clan répondit qu'il voulait bien consentir à cette clause, pour peu qu'il soit exempt de tous les paiements normalement perçus par le roi, y compris les tributs, butins de guerre, trésors découverts et droits de visite. Le Roi Enfrew refusa, de sorte que les négociations prirent fin. Le clan passa un hiver et un été rudes, tentant de raffermir sa position. Quoi qu'il en soit, les Sauteurs Nocturnes n'ont de devoirs, aujourd'hui, qu'envers leur clan.

ARGRATH DE PAVIS

SOURCE : DANDAROS DE PAVIS

Argrath était le fils de Brenna, elle-même fille de Verlain, lui-même fils de Dorasor et d'une esclave. Comme tous les métis, il se dissimula parmi les roturiers lorsque les soldats lunars arrivèrent. Ceux-ci cherchaient des nobles, si bien qu'il ignorèrent Argrath.

La cité de Pavis représentait l'une des pires affectations qu'un militaire lunaire puisse recevoir. En Péloria, les porteurs de lance de l'infanterie disaient qu'ils héritaient d'un "boulot pavique" lorsqu'on leur confiait l'exécution d'une tâche

odieuse, surtout s'il s'agissait d'une forme de punition officielle. En fait, les soldats qui effectuaient leur service en cet endroit usaient de termes bien moins polis.

Argrath avait l'habitude de faire la tournée des bars lunars, d'entonner des chants grossiers et parfois de proférer des éclats de rire tenant du cauchemar pour les militaires blasés. Il avait la réputation de pouvoir effrayer le plus sot et le plus saoul rien qu'en interprétant sa chanson, ce qu'il fit plus d'une fois. Ainsi il apprit une leçon importante sur les hommes de l'armée lunar. En ce temps-là, ils l'appelaient "Enostar Mauvais Rêve".

En dépit de paiements tardifs, les lunars dépensaient leur argent chez les marchands de Pavis qui tiraient tous bénéfice de leur présence. Avec l'ouverture de la Rivière des Berceaux, la cité reçut encore plus de gens et les natifs jouissant d'un travail honnête s'en trouvèrent d'autant plus heureux.

Il en allait de même pour les fainéants, les voleurs et les aventuriers qui, s'il devaient devenir riches, le seraient rapidement ou pas du tout. Ils prirent les étrangers pour cible, et même leurs propres marchands en cas de besoin d'argent.

Soreel, le nouveau maire, agit si promptement que son coup de torchon frappa des centaines de personnes issues du Quartier du Fermier et de Côté-Fleuve. Nombre d'autres disparurent au-dessus des murs, par des trous ou des tunnels dont nous ignorons tout. Ils se rassemblèrent dans cet endroit plein de décombres que l'on appelle la Grande Ruine. Les Lunars leur envoyaient des patrouilles de façon régulière et leur donnaient des surnoms moqueurs, basés sur l'endroit où les bandits se terraient. Ainsi aimaient-ils à "hacher les elfes du Jardin" et à "frapper les nains du Palais d'Onglesilex à coups de marteau". En fin de compte, les lieux désertés se repeuplèrent de nouveaux locataires bien mieux élevés.

Toutefois, personne ne désirait vivre dans le Quartier du Fleuve ou du Côté-Fleuve, si bien qu'un grand nombre des habitants originels finit par regagner l'endroit. Finalement, Soreel s'avéra ne pas être un tyran, maintenant que chaque personne vivant dans la cité lui versait un impôt, lui donnait des informations et qu'il avait découvert un trésor.

Au-delà de Pavis, on trouvait Corflu, un avant-poste misérable situé loin au sud, à l'embouchure du fleuve. Lorsqu'un soldat de Pavis récoltait un sale labeur, il disait "hériter d'un boulot corflusien". Tous les soldats avaient entendu parler de moustiques longs de trente centimètres. De plus, des fragments de leur corps fragile avaient été distribués au cours des instructions des régiments. La côte tout entière (à l'exception de quelques îles misérables) se composait de marais, de sorte que poser le pied en-dehors d'un bateau revenait à périr noyé ou dans les sables mouvants. Le port de l'armure entraînait toujours des éruptions cutanées rouge vif. Ces dernières apparaissaient d'abord sur les épaules et les hanches, là où pesait le poids de l'armure, puis se répandait partout ailleurs. En outre, il existait en ces lieux des créatures-grenouilles qui détestaient les humains. Dissimulées, elles lançaient des dards empoisonnés sur les hommes.

Lorsque le commandant lunar Soreel apprit que le berceau du géant s'était échappé, il fut prit de fureur et menaça d'utiliser les membres de sa propre maisonnée pour obtenir le berceau d'une Autre Façon. Néanmoins, ses conseillers

parvinrent à le convaincre de ne point commettre un tel acte, si bien qu'il décida de persécuter ceux qui avaient aidé le géant à s'enfuir.

Argrath, qu'un des étrangers employait, n'avait pas levé le petit doigt. Le berceau figurait une monstruosité énorme et dénuée de tout charme pour un homme tel que lui. Lorsqu'il apparut qu'un grand nombre des prétendus sauveurs ne s'en revint pas de l'expédition, Argrath se réjouit d'avoir gardé son calme et d'être resté chez lui.

Un jour, une nouvelle maladie gagna la cité. Argrath compta parmi les malades. Les prêtres de Pavis déclarèrent qu'il s'agissait là d'un mal que les mineurs lunars avaient libéré. Les gens devinrent faibles, désorientés et sombrèrent dans l'inconscience. Seuls les prêtres d'Orlanth pouvaient les soigner et de nombreuses personnes se glissèrent hors de la cité afin d'aller les trouver.

Devant la Pierre de Paire, située au nord de la cité, Argrath assista à une grande cérémonie et fut guéri. Alors, l'esprit du Dieu toucha l'homme pour la première fois. Orlanth le débarrassa du démon de maladie mais ne demanda rien en retour. Toutefois, il présenta une requête à Argrath, lui promettant de l'aider à nouveau, plus tard, si l'homme consentait à lui confier certaines informations. Argrath accepta par pure gratitude et apprit au dieu tout ce qu'il savait sur les cauchemars des soldats lunars de Pavis.

Argrath déclara par la suite qu'il avait été très heureux de pouvoir se défaire d'un tel fardeau et que s'il avait su plus tôt ce dont Orlanth était capable, il serait parti à la recherche du dieu bien avant.

Argrath devint l'un des chefs de l'organisation dénommée les Nouvelles Dents. Celle-ci visait à déclencher une révolution dirigée contre les occupants décadents de la cité. Epaulé par un groupe de personnes semblables à lui, Argrath se mit en devoir de gâcher la vie de l'armée d'occupation, espérant qu'il parviendrait un jour à les chasser de la cité.

A Pavis, l'Armée Lunar avait toujours quelque chose à faire. Régulièrement, elle quittait la cité pour résoudre quelque problème d'ordre militaire et souvent la cité était l'objet de rumeurs de désastre, de massacre et de carnage. A chaque fois qu'un tel événement se produisait, les têtes brûlées exigeaient de se révolter sur le champ pour prendre la cité. Les anciens soupiraient alors et conseillaient de rester maître de soi, et Argrath disait d'attendre.

Un jour, Argrath découvrit la présence d'un traître parmi ses complices. Il s'agissait d'Hardros Fils-de-Naddar, un capitaine mercenaire pour le moins célèbre. Ils se disputèrent et Argrath le tua en état de légitime défense. Le combat ravagea leur repaire secret. Argrath l'emporta et déclara devant les autres membres de son cercle : "Ainsi traitons-nous les espions et les assassins qui ne respectent point la vie".

Après le meurtre, Argrath fut purifié, puis tous prononcèrent de nouveaux serments. Certaines personnes saisirent cette occasion pour quitter le cercle et certaines autres pour le rejoindre. Celui-ci ne comprenait nul sympathisant lunar.

Grâce au travail qu'il accomplit en secret, ayant souvent recours à des déguisements, Argrath savait quand il devrait encourager ses partisans à se révolter

contre l'ennemi. Un jour, la majorité des forces de l'Armée Lunar embarqua dans des barges et fit route vers l'aval pour combattre des pirates dans les marais. Ils furent tous corflusés. Argrath entendit parler de la Bataille de Corflu, au cours de laquelle les soldats lunars lièrent leurs embarcations les unes aux autres pour créer un champ de bataille, mais périrent noyés quand les créatures-grenouilles coulèrent les bateaux. Argrath mobilisa les Nouvelles Dents et prépara la rébellion. Cependant, alors qu'ils se tenaient prêts à chasser la petite garnison lunar, les survivants de l'armée revinrent par petits groupes.

C'est alors que la grande cohorte de nomades appelée "Armée de Jaldon" vint à Pavis. Les survivants lunars arrivèrent juste à temps pour être encerclés. Mais l'armée était entrée et toute opportunité de révolte, écartée. Argrath se retrouva "mis sur la touche".

La horde barbare figurait la plus grande qu'on ait jamais vue depuis la venue de Dorasor. Les citoyens terrifiés encouragèrent les thanes d'arme à combattre aux côtés des Lunars pour défendre la cité contre les sauvages hurlants.

Nul Sartarite doué de raison n'aimait les nomades animaux. Depuis sa construction, ils n'avaient cessé d'inquiéter Pavis et auparavant, ils s'étaient moqués d'Orlanth et de son peuple des siècles durant. Ils avaient juré de détruire la cité.

Cette nuit-là, Argrath fit un rêve, ou plutôt, un cauchemar. Dans celui-ci, Orlanth lui montrait l'histoire de Bostanisos le Croc. Ce membre d'une tribu avait transformé sa famille et ses amis en parties de dents lorsqu'il avait entonné un chant magique. Le grand dragon survint et dévora tout le monde, prit le clan dans sa gueule, mais ne le mangea point bien qu'il engloutit toute autre chose. En effet, les membres du clan devinrent ses dents et l'aidèrent à dévorer plutôt que de se voir eux-mêmes dévorés.

Le lendemain, Argrath réunit ses amis et ses parents et leur expliqua le rêve de puissance qu'il avait fait, et ce qu'il signifiait. Farana la Barbue dit qu'elle en connaissait le sens : les Dents de la Révolution devaient aider les nomades. Ils devaient entonner le chant magique et s'unir aux hommes d'Argrath afin de survivre. Néanmoins, tous ne se réjouissaient pas à l'idée de soutenir leur ennemi séculaire, car celui-ci désirait mettre la cité à sac. Aussi ils ne firent pas ce qu'Argrath souhaitait.

Au cours de la semaine suivante, les nomades et leurs diverses et monstrueuses choses-chamanes se jetèrent plusieurs fois contre les fortifications. Puis le rêve se manifesta à nouveau à Argrath. Cette fois, cependant, il se contenta de convoquer ses amis et de gagner la place de la cité. Il dit à ses parents et à ses amis de s'y rendre et invita tout étranger dépourvu de mauvaises intentions et désireux d'accompagner Argrath. Le commandant lunar se trouvait sur le point de disperser l'assemblée lorsque les nomades animaux lancèrent une nouvelle offensive.

Ce jour-là, un millier de personnes chanta. Et tous, qu'ils fussent racine, pulpe ou émail, connaissaient leur rôle. Ils chantèrent ensemble, et à la fin du chant, ceux qui devaient se dissimuler se dissimulèrent, ceux qui devaient combattre s'armèrent et gagnèrent la grand porte et les autres se rendirent où ils devaient se rendre.

Quand l'armée d'Argrath atteignit le Vieux Portail, les gardes qui s'y trouvaient subissaient l'assaut de moustiques géants. Les Dents les attaquèrent, et au terme d'une lutte furieuse, les rebelles prirent le corps de garde de l'entrée. Alors ils ouvrirent le portail et rallièrent les remparts pour faire signe aux nomades d'entrer. Ces derniers passèrent les portes. Ils avaient attendu, car un rêve leur avait appris ce qui allait se produire.

Les envahisseurs ne blessèrent aucun homme d'Argrath, même si certains de ces derniers semblent ne s'être échappés que grâce à la chance. D'autres durent recourir aux armes et d'autres encore mettre toute leur intelligence en pratique.

Au bout de deux jours de pillage, les nomades perdirent connaissance, ivres morts. Argrath négocia avec les chefs des envahisseurs et ceux-ci partirent. Puis Argrath et son cercle réorganisèrent la cité. Il révéla sa lignée au peuple qui l'accepta pour chef.

LA LISTE DES ROIS DE SARTAR

Sartar. Couronné en 1492, déifié en 1520.

Saronil, fils de Sartar. Couronné en 1520, mort en 1550 alors qu'il secourait sa petite-fille.

Jarolar, fils de Saronil. Couronné en 1550, mort en 1565 alors qu'il combattait Phargentès, le Roi de Tarsh.

Jarosar, fils de Jarolar. Couronné en 1565, mort en 1569, tué par des esprits lunars.

Tarkalor, fils de Saronil. Couronné en 1569, mort en 1582 au combat.

Terasarin, fils de Tarkalor. Couronné en 1582, mort en 1600, tué par un dinosaure.

Salinarg, fils de Korlaman, lui-même fils d'Eonistaran le Sage, lui-même fils du Roi Sartar. Couronné en 1600, mort en 1602 au combat.

Euglyptus le Grand, fils d'Assiday, lui-même fils de Raibanth. Roi Gouverneur des Sartari. Nommé à son poste en 1602, mort en 1613 après avoir avalé une fléchette empoisonnée.

Fazzur le Ver-de-Livres, fils de Vostor Dent-Noire, du clan des Orindori. Roi Gouverneur des Sartari. Nommé à son poste en 1313, parti à la retraite en 1621.

Temertain, fils de Jotisan de Karse, lui-même fils de Markalor, lui-même fils d'Eonistaran le Sage, lui-même fils de Sartar. Nommé à son poste en 1614, assassiné en 1624.

Tatius le Malin, fils d'Assiday, fils de Raibanth, Roi Gouverneur de Sartar et des Provinces. Nommé à son poste en 1622, dévoré par un dragon en 1625.

Kallyr Sourcil d'Etoile, fille de Loricon, lui-même fils de Rastoron, lui-même fils de Jarolar le Prince. Reine des Sartari. Couronnée en 1625, tuée en 1626 par le Roi Moiradès.

Argrath le Libérateur, fils de Maniski, lui-même fils d'Orlgard, du clan des Karandoli et de la Tribu des Colymar ; et apparenté, du côté de sa mère, au Roi Sartar. Roi de Sartar et de la Passe du Dragon. Couronné en 1627, disparu en 1673.

Harrek le Berserk, Roi des Pillards, Seigneur de la Destruction. Couronné en 1673, parti en 1677.

Phargentès, fils de Pharandros. Roi de la Passe du Dragon. Couronné en 1677, tué au combat en 1680.

Argrath Seigneur des Dragons, sorti de son isolement en 1680. Il porta également le nom d'"Ami des Géants". Par le sang de sa mère, il était l'héritier du Royaume de Sartar. Il devint Roi du Monde et son corps se trouve au Cimetière de Tarkalor.

ORLANTH ARGRATHI

SOURCE : TEMPLE DE LA LIBERATION

Il y eut un temps où l'empire du mal gagna toutes les directions plus une, tel le terrifiant vomieuvre dont les dix membres sont tous différents.

L'un de ces membres invertébrés parvint même à atteindre les cieux et à abattre Orlanth en personne, si bien que tous les souffles de vent devinrent maléfiques. Tout homme et toute femme libres furent opprimés, mis hors-la-loi, emprisonnés ou réduits en esclavage.

La corruption de l'empire avait fait en sorte de convertir le bien en mal, et le neutre en maléfique. La pluie brûlait, la neige ne tombait plus l'hiver venu et le vent soufflait d'une façon différente. Le sol donnait naissance à d'étranges plantes, les eaux se muaient en poison et la lumière du soleil, de la lune, et des étoiles s'avérait dangereuse pour les gens. L'empire du mal réussit même à transformer l'écriture en une chose maléfique.

La destruction du cosmos se poursuivait jusqu'à ce que le dieu Argrath l'Orlanthi fut tiré de son sommeil pour le secourir et le réparer.

Argrath comptait parmi les hors-la-loi. Lorsque les collecteurs d'impôts lunars se rendirent à sa ferme pour lui prendre ses derniers moutons, Argrath les tua et s'enfuit dans les déserts de l'est. Il se cacha quelque temps dans la cité des géants.

Argrath s'acquittait les Six Alliés dont il avait besoin pour redresser le monde. Les voici :

- 1. De l'est vint Yazurkial Lama Bleu, le fils de Taureau Tempête. Il menait une tribu montant des animaux que nul ne pouvait nommer.
- 2. Du sud vint Jann, le fils d'Afadjann. Lui et ses hommes voguaient à bord d'une flotte faite d'argent ; celle-ci n'avait point peur du tourbillon qui occupe l'océan.
- 3. De l'ouest vint Ardinyar, fils de Kocholang, Seigneur des Sept Tempêtes et Roi de Ralios. Sa tribu tout entière l'accompagnait et il campèrent sous une seule tente.
- 4. Du nord vint Randans. Il naviguait à bord du Bateau de Kalikos, lequel émet de la lumière et de la chaleur même au cœur des tempêtes de neige.
- 5. D'en haut vint Viri d'Orlanth, l'être ailé magnifique, assortie de sa volée d'êtres volants. Ils vivent sur les pics montagneux.

- 6. D'en bas vint Enderos Langue-Pendue, revenu du Royaume des Morts. C'était l'ancien Compagnon Sage d'Argrath, lui qui avait porté la Longuehache.

L'EMPIRE DES AMIS DES WYRMS

L'Entité Enigmatique

C'est un vaste mystère que celui de l'EAW. Il s'agit là d'un des cas de Suppression de Souvenirs Minarienne les plus évidents (et peut-être même un nouvel exemple de Modification Historique Samarsh, mais tel n'est point le sujet abordé en ces pages). Ruines, survivants sordides, récits confus, voilà tout ce qu'il reste de l'époque concernée. Les archives étrangères s'avèrent plus courantes pour n'avoir point souffert de Suppression.

Déterminés à détruire les dragons et leurs alliés, les étrangers n'ont gardé aucune trace de ce qui a pu être supprimé. Quoi qu'il en soit, l'opinion des étrangers apparaît comme subjective et donc peu fiable, si bien qu'elle ne sera pas traitée en ces pages.

QUI ETAIENT-ILS ?

Dans l'ancien temps, de 572 à 1042 environ, vivait un peuple qui entretenait des liens d'amitié avec les dragons et les espèces draconiques. Nul avant eux n'avait accompli un tel acte (hormis les Theyalans, mais il faut dire qu'ils offraient leur amitié à tout le monde, si bien qu'ils ne subsistèrent point).

Tout le monde connaît l'histoire initiale : Vistikos Oeil-Gauche devint l'ami du dragon Orobo, et celui-ci lui donna l'EAW afin qu'il puisse vaincre les Pilleurs de Cerveille. Ensuite, Isgandrang l'Orateur-Dragon réduisit le peuple en esclavage et la paix régna quelque temps. Toutefois, Usadaros l'Impatient, le petit-fils présumé d'Isgandrang, déclencha une guerre civile. Pérénal le Protecteur devint fort célèbre lorsqu'il libéra le peuple du joug de l'empire. Pourtant, au bout du compte, il ne put empêcher de se faire lui-aussi dévorer par les dragons. En effet, ceux-ci trahirent l'espèce humaine, s'assemblant pour tenir un grand banquet dont nul humain ne réchappa. Le festin porte le nom de Guerre des Tueries Draconiques. Depuis, personne ne se fie plus aux dragons.



Illustration 1

Ces faits représentent tout ce dont nous sommes sûrs, car nos doutes concernent le nom même que ces gens se donnaient. Le titre usuel d'Empire des Amis des Wyrms n'est apparu que récemment et provient d'une icône fort populaire et répandue ornant les murs de nombreuses ruines. Cette dernière ressemblait à l'illustration 1. L'illustration 2 montre une variante. Parfois, elle appartenait à un dessin plus complexe, comme le révèle l'illustration 3.



Illustration 2



Illustration 3

Comme nous l'avons dit, nous ignorons ce que cela signifie.

Banadal de Ger, célèbre théoricien, pense qu'il s'agit en fait d'anciennes lettres, semblables aux nôtres, épelant le nom que ces gens se conféraient. Il en estime la prononciation comme suit : *iouf*, ou bien *i-iou-ef*, selon qu'il soit besoin d'une ou trois syllabes par mot. Selon lui, les Balazarings se souviennent avoir combattu les Gardes de Rowf et que l'Unique Ancien les appelait les "*Ouv* de Garandal" (ouv est intraduisible). Banadal de Gers présume qu'il s'agit là de reflets de cet ancien nom.

Fanreneal de Nochet croit que ces illustrations symbolisent un dragon et il a fait part de différentes façons de les interpréter.

Il existe d'autres titres incluant cette icône, parmi lesquels : Empire Sans Amis et Ennemis Sans Amis.

LES CITES DE LA PASSE DU DRAGON

SOURCE : [CE TEXTE CONSTITUE UN FRAGMENT ISSU D'UN DOCUMENT COMPOSE PAR HRESTOL ARGANITIS, UN VOYAGEUR DU SECOND AGE QUI SERVIT PROBABLEMENT D'ESPION AUX ERUDITS DE L'AMBIGU. IL PARCOURUT L'EAW AU COURS DE SES PHASES INITIALE OU CENTRALE, PROBABLEMENT VERS 700. DES COPIES DE CE DOCUMENT PEUVENT ETRE TROUVEES DANS DE NOMBREUSES BIBLIOTHEQUES DE LHANKOR MHY.]

Le peuple de la Passe du Dragon se compose de deux grandes sections que sépare la ligne de partage des eaux continentales. Le groupe oriental se nomme le Côté-Gauche. Ses membres s'amassent tout au long du Fleuve de Crique-Ruisseau. Leur culture forme un continuum avec les peuples de l'état tampon de Kethaela, dont j'ai déjà parlé ci-avant, et qu'il est plus facile de comprendre dans ce contexte.

Le peuple de l'ouest, ou Côté-Droit, s'amoncelle autour des étendues du Fleuve Osdir, un cours d'eau fort puissant et supposé traverser 800 kilomètres de terres ou plus, vers le nord, avant de se déverser dans un océan gelé. Là, des vaisseaux trolls s'affrontent, montées à bord de galères glissant sur la glace.

Les Cités de Crique-Ruisseau

Le Fleuve de Crique-Ruisseau se jette dans le coin nord-est de la Baie de Choralinthor. La force déferlante de l'eau trace un canal au débit relativement stable dans le littoral marécageux qui entoure l'embouchure du fleuve. Néanmoins, les pilotes de la région réclament toujours le contrôle du navire lors de son approche.

En cet endroit, le Crique-Ruisseau traverse les Terres des Ombres, un état tampon situé entre la mer et les Amis des Wyrms. Ses dirigeants sont les *uz*, une race non-humaine, que nous appelons trolls dans notre langue. Nous autres occidentaux sommes envahis par le dégoût à l'idée que cette race haïe et monstrueuse puisse régner sur les humains, mais les païens ignorants de ces lieux ne semblent point s'en soucier. D'ailleurs ils répondirent à mon inquiétude par des éclats de rires.

Etant donné la configuration du pays, dont les terres s'élèvent au nord, le voyage s'avère difficile, voire impossible, sur la majeure partie du fleuve. Nombre des petites cités le bordant servent d'étapes aux navigateurs épuisés et de marchés aux nombreux fermiers de la vallée. Je ne mentionne ci-après que les cités les plus intéressantes et les plus grandes. Celles-ci comprennent, depuis l'embouchure jusqu'au nord :

Karse, la Décadente, sur la rive gauche de l'embouchure. En cet endroit, de multiples cultures et races se croisent, et sont traitées en égal (contrairement à Nochet). On raconte qu'on peut tout y trouver : j'ai rencontré un homme qui disait avoir couché avec une Aldryami et une femme qui prétendait avoir acheté sa royauté.

Josteel, sur la rive droite, marque l'emplacement du poste de garde troll. Les *uz* arrêtent tous les bateaux et toutes les barges grâce à une chaîne (faite d'un métal inconnu) qu'ils ont tendue au travers du fleuve. Puis ils montent à bord et interrogent le commandant du vaisseau. N'ayez crainte, si votre commandant est honnête, les trolls n'interrogeront aucunement les passagers.

Anjoralini, sur la rive gauche, ne se trouve qu'à 800 mètres du Plateau des Ombres. Le soir, la noire étendue rocheuse occulte la lumière du soleil dans la cité, de sorte qu'il y est dit : "Le soleil se couche tôt en Anjoralini".

Bonn Karpach, sur la rive droite, représente la première cité des Amis des Wyrms. Curieusement, il n'existe ni avant-postes militaires ni autorités d'importation en ce lieu. Le commandant de notre bateau dit que cette fonction est tenue par un énorme dragon. Celui-ci se dissimule sous l'eau, vérifiant la présence d'ennemis dans les embarcations voguant au-dessus de sa tête.

Les 160 kilomètres de fleuve suivants forment la Communauté des Amis des Wyrms de Côté-Gauche. Il ne s'agit point d'un pays, aussi n'ont-ils point de gouvernement autre que la Confrérie Interne, dont les membres sont séquestrés à Oeil de Dragon. Je ne sais à gauche de quoi ils se situent, quoique l'autre centre de population fluviale important se nomme Côté-Droit.

Voss Varainu, sur la rive droite, est placée sur un gué et un portage d'envergure. Le célèbre zoo suturé se trouve près du portail sud de cette cité. Des expériences fascinantes s'y déroulent. Leurs buts consistent à créer une nouvelle race d'êtres. Les résultats sont exposés dans le zoo.

Olorost, sur la rive gauche, figure le lieu où le Ruisseau rejoint le Fleuve. Cette cité agitée constitue l'un des points de déchargement des marchandises acheminées plus au nord. La route qui y prend naissance traverse les Colines de l'Echine du Dragon situées dans la Passe du Dragon. Là, la voie

passé entre les formations rocheuses de ce point de repère. Celles-ci sont escarpées et, paraît-il, spectaculaires. L'endroit a donné son nom au pays.

Orin Jistil, dans l'ombre du colossal Mont Kero Fin, se dresse sur la rive gauche, près du site où la Crique, le deuxième affluent important, joint son courant au Fleuve. Des orages grondent en permanence sur les montagnes, aussi cette région est-elle plus pluvieuse et venteuse que les autres. Cette cité forme le point de déchargement de la Piste de Maran Gor, celle-ci allant vers le nord pour gagner Côté-Droit.

Salor, sur la rive gauche, est placée à l'extrémité sud des Lacs. Elle produit le sommet de la route qui franchit la ligne de séparation continentale, sur la Piste d'Intan. Les gens de la région appellent cette dernière la Crête du Dinosaur.

Les Lacs composent en fait deux parties fluviales pittoresques, séparées par des chutes abruptes et une eau blanche. Les eaux de ce cours immortel reçoivent celles de l'éternelle Tempête Tombeciel. Au-delà de ce point, l'eau est plus claire, ses habitants moins inhabituels et ses dangers plus grands. Le Lac Dendelle figure le dernier de tous, une étendue calme et longue de seize kilomètres, sur Le Fleuve. Ce dernier est si transparent que l'on peut discerner son lit, même en son centre qui se trouve à 92 mètres de profondeur.

Hannand, sur la rive gauche, est une petite cité sise à l'extrémité du Lac Dendelle. Elle reste la dernière cité à border le Fleuve et sert de lieu d'embarquement aux marchandises troquées par la population locale des *mostali* ou, dans notre langue occidentale, nains.

Vers l'amont, seuls les petits bateaux peuvent sillonner le fleuve à partir de Hannand. Néanmoins, de nombreuses villes humaines s'étalent sur ses rives fertiles. Fort Tikand se situe à 48 kilomètres en amont de Hannand. Il s'agit d'un avant-poste sacré dont la mission consiste à combattre les monstres qui vivent en amont de lui. A mon grand étonnement, les humains bénéficiaient de l'aide d'un conseiller draconique et d'un mélange de divers *krjalki* tout droit sortis d'un cauchemar de Gbaji ! Cependant, mes craintes redoublèrent lorsque je découvris que ce fort de *krjalki* se tenait prêt à affronter quelques autres monstres dont ils avaient eux-mêmes peur !

Je n'osai point continuer plus avant sur le fleuve, mais les païens qui résidaient dans le fort me fournirent quelques renseignements. La vallée, qui porte le nom de Creux du Serpent-Pipe, fait près de 40 kilomètres de long et se termine au pied d'une grande falaise abrupte. Le Fleuve l'enjambe pour produire une cascade spectaculaire. Il faut parcourir 40 kilomètres de plus pour atteindre le Lac Tombeciel. Bien que celui-ci se trouve à 80 kilomètres de Fort Tikand, je n'ai eu aucun mal à voir les nuages noirs masquant la trouée céleste par laquelle l'eau s'écoule dans ce monde.

La Ligne de Partage

Une succession de collines, de crêtes et de montagnes délimitent la ligne de partage de cette contrée. Elles sont plus ou moins continues, allant du sud-ouest au nord-est.

Les Montagnes Toucheciel forment une série de rochers à-pic inaccessibles aux moyens de transport conventionnels. C'est là que commence la ligne de partage. Une longue chaîne de crêtes appelée la Bonne Clavandal s'étend de cet endroit au Mont Kerofin. Deux passes les traversent sur un axe nord-sud. La plus haute s'élève à l'extrême sud et s'allonge sur des terrains fort accidentés entre le Val Fluvial Supérieur et la Passe de Belastran. Une fois la crête franchie, le voyageur qui poursuit sa route le long des étendues supérieures arrive à Polstan, une ville agréable quoique petite, puis à Banjarn, où il redevient possible de s'embarquer. La passe la plus facile, qui porte le nom de Passe du Dragon, perce des vallées abruptes, proches de Kerofin, et se termine également à Banjarn.

Les Montagnes Kerofin constituent un grand pic situé au centre de la région. Autrefois, les natifs les considéraient comme sacrées et la résidence des dieux. Aujourd'hui, elles servent également de lieu de vacances aux riches et de repaire aux humains apprenant à voler à la façon des dragons. Leur sommet le plus haut, le Mont d'Hiver, s'élève à près de 1 200 mètres au-dessus de la mer. Elles possèdent encore deux autres pics.

Les Crêtes de Clavandal Gauche partent de Kerofin et poursuivent en direction du nord jusqu'à atteindre la Forêt des Défenses du Sanglier. Là, les crêtes se tournent brusquement vers l'est pour gagner les Pics Tombeciel, lesquels abritent le dragon noir. Elles sont relativement basses et égales sur leur longueur nord-sud, avec deux bonnes passes au sud, une autre, plus dangereuse, au nord, et une dernière, plus longue, au nord également. La première passe va d'Orinjistil à Bon Bolar pour se prolonger jusqu'à Banjarn. Cette route apparaît comme la plus courte et la plus facile, une fois parcourue la piste escarpée au nord de Kerofin. La suivante, vers le nord, se nomme les Dendrogi et s'étend de Salor à Banjarn en passant par Intan. La passe la plus au nord s'appelle le Large-Chemin et forme la route la plus facile, à condition que les monstres du creux environnant soient contenus par les krjalki de Fort Tikal. Elle se termine avec la cité de Jeron, puis la piste continue le long du Fleuve Oslir pour gagner quelque cité où il s'avère possible d'embarquer.

L'EAU Occidental

Banjarn figure la cité la plus au sud du fleuve navigable. Elle sert de poste de débarquement pour les marchandises qui sont transportées, par les terres, vers Orin Jistil et Olorost.

La Cité de Kordros doit son nom à la tribu qui domine les environs. Elle se trouve à l'extrémité nord de l'Île de Kordros.

Ostgetler représente la dernière cité des Amis des Wyrms. C'est également la plus au nord. Saird, un autre état tampon, s'étend au-delà de celle-ci, avant de donner lui-même sur la Terre des Krjalki.

LES DRAGONEWTS

Les dragonewts constituent une race d'êtres ressemblant à des lézards, généralement bipèdes et humanoïdes, et bien souvent pourvus d'une queue. De plus, leur intelligence et leur vitalité ne font aucun doute. Ils descendent des grands dragons immortels qui exterminèrent les humains en l'an 1100 et ont la réputation de provenir d'oeufs endommagés et improprement fécondés.

S'ils prétendent ne former qu'une seule et même espèce, les dragonewts présentent des apparences diverses. On considère souvent que les différentes physiologies des dragonewts correspondent à différents stades de développement, mais cela reste à prouver. Leur couleur varie selon les individus et il arrive même que l'un d'eux puisse modifier la sienne afin d'obéir à des besoins instinctifs ou à un acte de volition intelligente. Quoi qu'il en soit, on raconte qu'ils peuvent avoir n'importe quelle couleur naturelle.

Le caractère étranger de cette race se retrouve dans chacune de ses actions et pensées. Les cités des dragonewts apparaissent comme grotesques et étranges pour les humains. Leur langue s'approche parfois de la musique, mais nul ne peut la parler. Leurs pouvoirs magiques sont naturels et tels que les humains ne peuvent les concevoir. Ils semblent incapables de dessiner, de planter une graine ou de bander les blessures d'un de leurs compagnons. Autre marque de singularité, les dragonewts sont tous gauchers. [Ce qui provoque la consternation chez les combattants de la région.]

Le plus étrange, cependant, reste leur capacité à réapparaître dans leur nid natal après avoir été tués au combat ou s'être suicidés lors d'une cérémonie appelée Utuma.

L'histoire mentionne plusieurs individus dignes d'intérêt, ainsi que leurs décès et réapparitions subséquentes. La plupart d'entre eux sont passés de vie à trépas pour revenir. Pourtant ils semblent tous craindre la souffrance et la mort, qu'ils fuient autant que possible, à l'instar des êtres mortels. [Puisqu'ils se retrouvent dans leur oeuf, loin du champ de bataille où leur dernier corps en date a péri, leur aptitude à renaître n'offre aucun avantage tactique.]

Les dragonewts disposent d'une magie draconique propre à leur espèce, si bien qu'ils ne peuvent presque pas utiliser celle des humains. Ils paraissent incapables de manipuler ou de contrôler les éléments.

Ils recherchent rarement le contact de l'homme et semblent se contenter de leur propre histoire sans se soucier des autres mortels. Néanmoins, ils pratiquent le commerce et se montrent périodiquement intéressés par tel ou tel objet en provenance d'un royaume humain. [L'année dernière, paraît-il, ils voulaient des colliers d'émeraude.] Certaines denrées alimentaires, surtout les pois oeil-noir et la viande du boeuf rouge, leur sont régulièrement vendus au Marché de la Pensée Négociante par le clan des Vastach. Ceux-ci prétendent en détenir le monopole.

Les armes et outils des dragonewts se composent d'obsidienne. Ce matériau peut se trouver dans la région et est importé du Pays Saint et de Dagori Inkarth.

Le verre s'avère si tranchant qu'il découpe le métal. De plus, il peut être renforcé par magie afin de devenir moins fragile que d'ordinaire. [En règle générale, les dragonewts effectuent leur parade avec la hampe en bois, en métal ou en os de leurs armes afin de ne pas émousser leurs tranchants.] Ils façonnent le verre de sorte à obtenir des pointes de lance qu'ils appliquent à un support ; cela forme une arme qui ressemble à une épée et s'appelle un *klanth*. Ils travaillent également le verre de façon à produire des fléchettes qu'ils lancent avec une efficacité meurtrière, et bien plus loin que les humains ne pourraient le faire. [Les rapports disent qu'ils utilisent leurs *klanths* en guise de lance-fléchettes.]

Les animaux domestiques des dragonewts portent le nom de demi-oiseaux. Il s'agit de créatures de la taille d'un cheval, bipèdes et recouvertes de plumes. Elles disposent d'excroissances semblables à des ailes atrophiées, de deux jambes extrêmement puissantes qui leur permettent de courir et de frapper, et d'un grand bec prêt à mordre, aussi dur et acéré que le bronze. Leurs os n'ont rien à voir avec les charpentes fragiles qui maintiennent les créatures volantes dans les airs et sont donc épais et solides. [Les gens de la région aiment la riche moelle qu'ils en retirent. Ils disent que sa quantité est suffisante pour "une maisonnée tout entière, servie sous forme de pudding dans des auges naturelles".]

Histoire

Avant les ténèbres, les dragonewts jouissaient d'une grande puissance, mais ils avaient entamé leur déclin avant même que l'obscurité ne les affaiblisse. Leur force et leurs défenses draconiques leur permirent de se protéger dans la Passe du Dragon lorsque le cosmos éclata. Il firent partie des races de mortels qui siégèrent aux Premier et Deuxième Conseils. Ils souffrirent grandement au cours des Guerres de Gbaji, combattant ce dernier avant de se ranger à ses côtés.

Par la suite, ils n'agirent plus en tant qu'entité politique unique, même si leurs troupes continuèrent à apparaître sur tous les fronts, louant généralement leurs services de mercenaires.

Une fois, ils aidèrent les humains et ces derniers devinrent amis avec les dragons. Les dragonewts quittèrent peu à peu le devant de la scène, si bien que les humains et les dragons humains restèrent les seuls à diriger l'EAW. Puis, en 1044, quand les ennemis humains marchèrent sur la croûte fortifiée de l'Empire sans Amis, les dragonewts sortirent de leur réserve, dans le cœur pourri, et mirent un terme au règne des humains de la Passe du Dragon. Plus tard, lorsque les différents rois, khans et seigneurs tentèrent de réaffirmer les droits de l'humanité sur la Passe du Dragon, leurs armées se virent annihiler lors de la Guerre des Tueries Draconiques de 1100.

Il s'en suivit un siècle et demi sans qu'aucun contact ne soit établi avec les humains.

Puis les dragonewts firent preuve d'apathie et d'indifférence envers les humains qui pénétrèrent dans la Passe du Dragon. Ceux-ci cultivèrent le soin que les dragonewts mettaient à les éviter jusque vers 1350. A ce moment, un émissaire dragonewt parlant leur langue aborda les Jumeaux de Tarsh et leur offrit de tisser

des liens d'amitié. Il leur arriva d'apporter leur aide lors des guerres de Tarsh, mais leur intérêt s'évanouit à nouveau avec la fin de la dynastie des Jumeaux en 1448.

Sartar contacta les dragonewts vers 1480 et conclut les accords nécessaires à la construction de Boldhome, quels qu'ils soient. Si leur arrangement ne concernait ni les dragonewts vivant en dehors des Monts Quivin, ni les héritiers de Sartar, les dragonewts ne posèrent jamais de problèmes à la cité.

Le Rêve des Dragonewts débuta en 1539 et prit fin deux ans plus tard. A cette époque, les véritables dragonewts semblèrent continuer à vaquer à leurs occupations habituelles, mais des dragonewts fantômes apparurent en grand nombre, accomplissant des tâches mystérieuses. Ni les êtres vivants, ni la magie ne pouvaient toucher ces fantômes, pourtant leurs oeuvres affectèrent bel et bien le monde réel. Lorsqu'ils en aperçurent les premiers signes, les humains les évitèrent autant que possible. Aussi, au bout de cinq ans, ils disparurent à nouveau. [Certains érudits pensent que ces fantômes effectuaient des tâches qu'ils avaient accomplies 1300 ans plus tôt, au temps du Premier Conseil.]

En 1570, l'Empire Lunar engagea des dragonewts. Puis ces derniers louèrent leurs services de mercenaires aux Royaumes de Tarsh et de Sartar. [Ils participèrent à la chute de Boldhome.]

LA SAGA D'INGOLF AMI DES DRAGONS

SOURCE : HISTOIRE RACONTEE EN RALIOS

Ingolf appartenait au clan des Garanazar qui vit sur le Fleuve Randalien. C'était le fils d'Harstov Grandelance, lui même fils d'Ernandan le Noir, lui-même fils d'Hostaran le Chef, lequel relevait des Nardaini.

Si le rite fût créé pour lui, Ingolf ne reçut jamais aucune initiation. Il échappa aux oncles maléfiques qui cherchaient à le tuer en bondissant du sommet d'une falaise et en s'éloignant d'eux en volant. Lorsqu'ils rentrèrent chez eux, ils déclarèrent que le jeune homme avait trouvé la mort en chutant du haut d'une falaise.

Ingolf poursuivit son vol jusqu'à ce que la fatigue le saisit et il s'écrasa dans un bois sombre. Lorsqu'il s'éveilla, deux ombres lui firent face. Elles lui demandèrent de choisir laquelle il devait garder. Il opta pour la plus petite qui se mit à rire et à traiter l'ombre plus grande de corruptrice vaincue. Puis les ombres se battirent ; la plus grande des deux se vit mettre en pièces et ne revint jamais.

A ce moment, l'ombre se transforma en dragon et attaqua Ingolf sans autre forme de procès. Au premier abord, il crut que le dragon était petit, mais celui-ci le précipita à terre, de sorte que ses yeux se retrouvèrent fort proches du sol. Là, en gros plan, il perçut une cité tout entière dont la taille ne semblait point dépasser celle d'un pois. Ingolf comprit alors que le dragon jouissait en fait de sa pleine envergure et que lui-même avait la stature d'un dragon. Ainsi donc la voix et la flamme de ce dernier ne lui firent pas mal, ses griffes lui infligèrent des blessures supportables et ses pensées purent être réprimées l'espace d'un moment.

Ingolf n'usa que de sa main gauche pour saisir l'ennemi, que de sa jambe droite pour prendre appui, que de son oeil gauche pour regarder et que de la partie gauche de sa bouche pour prononcer le mot de pouvoir qu'il avait toujours porté en son coeur. Et le dragon, ce grand monstre, plia lentement sous la poigne et se soumit. Mais plutôt que de le tuer, Ingolf choisit de le soigner. Ensuite, ils firent tous deux l'*yrtgal*.

Ainsi Ingolf entama-t-il la quête qui le fit devenir l'ami des dragons. Celle-ci se révéla ardue et il se retrouva d'abord au milieu d'étrangers. Mais il se découvrit quelques compagnons parmi ces derniers, avec lesquels il traversa tout le royaume des dragons au fil des ans. Il gagna Alkazharst, Beanarkadoor, Bonjanasotian, les divers Ongarants, Vostalakor et Fantazandar. Chaque fois, il défia et vainquit ses adversaires en faisant preuve d'amitié et de fermeté, si bien que les Seigneurs Dragons de la Passe du Dragon finirent par le considérer comme leur égal.

Lorsque les marées de la guerre se retournèrent contre lui, Ingolf se servit de ses alliés avec modération et décision :

Les cracheurs de feu reçurent ordre de sauver le fils du Prince Arastakos mené à une cachette après que son oncle ait tué tous les habitants de Nouvelle Jardan. Ils volèrent très haut afin de protéger le groupe, puis surprirent et tuèrent les soldats qui poursuivaient ce dernier. Ils prirent alors les humains sur leur dos et les emmenèrent loin devant afin de prendre les poursuivants dans une embuscade. Ils périrent lors de ce combat.

La Griffes Avant servit au Hall de Vindor quand la géante troll, nommée Unalakez, prit la tête de son armée de mille-pattes et ravagea Delela. La Griffes Avant extermina ses gardes du corps et priva la demi-déesse de tout sens des mois durant.

La Griffes Gauche servit au Hall de Vindor quand Araignée-Roc prit la tête de la troisième armée de grands trolls et ravagea les Terres de Noram. La Griffes Gauche détruisit l'armée des uz et blessa la prêtresse troll.

Les écailles servirent quand Araignée-Roc contre-attaqua et, à l'aide d'un feu tombé du ciel, brûla toutes les terres tribales des Vindori. Les flammes consumèrent les écailles du grand dragon et Ingolf en garda toujours les cicatrices.

Les Dents de Guerre se répartirent sur les champs couleur sang de Karnant et la bouchée de guerriers assassins pulvérisa ses ennemis avant de ramener les corps de ses victimes dans une gueule invisible.

Ingolf faisait partie des Ramasseurs qui cherchaient à préserver les sections inférieures de l'Empire de la Passe du Dragon. Il combattit les Remplisseurs, ces êtres égoïstes et iniques. Lorsque les Trois Armées attaquèrent l'empire, elles se firent épauler par une grande et terrible magie. Les étoiles se déplacèrent à l'instant où les envahisseurs invoquèrent leur pire ennemi et Drang s'éleva, composé du tissu même de l'empire, prêt à affronter le héros. Cependant, Orlanth aida à la création du héros et Alakoring Tueur-de-Dragon abattit le Dragon de la Tempête Adamantine, enrichissant ses tribus et sa propre personne pour se préparer à la prochaine invasion.

La destruction du Dragon de la Tempête Adamantine dévasta de nombreux êtres et blessa la majeure partie des gens de pouvoirs et de relations. Ingolf s'en sortit indemne, puis contribua à soigner ceux qui en avaient encore besoin.

Une fois, la faction des Dragons de l'Avant perdit force et pouvoir devant celle des Dragons d'Ici et Maintenant. Les objectifs matériels de l'empire n'en devinrent que plus faciles à atteindre, mais le précaire équilibre spirituel s'en trouva aboli. L'empire se corrompt de plus en plus et finit par trahir sa propre essence draconique en se comportant de façon par trop égoïste. Alors un esprit maléfique appelé Utuma tua L'Empereur Dragon des Humains. D'autres assassins sortirent des ombres et de sous certains objets afin d'éliminer les autres chefs draconiques. Dans tout le cœur faiblissant de l'empire, des prisons furent ouvertes de force, des armées secrètes libérées et des masses de gens lancées dans des émeutes frénétiques.

Ingolf échappa également à tout cela, se servant des Ailes pour s'enfuir avec grâce, loin du carnage qu'il avait tenté de prévenir. Les Ailes le portèrent jusqu'au Hall de Hestven. Là, il devint le chef du cercle, vécut de nombreuses autres années et maintint la paix avec la Terre des Orms. Aussi les Hestveni prospèrent comme ils ne l'avaient jamais fait avant l'avènement de son règne.

Lorsqu'il entendit L'Appel, Ingolf n'hésita pas et deux poètes périrent en essayant de décrire la beauté de sa transformation. A la surprise générale, sept autres personnes se muèrent en créatures ailées mineures. Ensemble, ils s'élancèrent vers l'est où ils se joignirent à la Danse Unique. Par la suite, ils vécurent tous cent ans de plus.

Un jour, un dragon noir vint en terre hestveni et se mit à la saccager. Aucune des prières et aucun des sacrifices que le peuple lui consacra ne le satisfirent, si bien qu'un grand nombre de gens trouvèrent la mort en tentant de l'apaiser. Les autres rapportèrent la scène à leur roi.

"Et quelle est la chose qui commet tous ces forfaits ? demanda Ingolf.

- Elle est noire, semblable aux ténèbres de la mort, et elle n'a point d'ombre, répondirent-ils. Son corps a la taille de la Colline de Nardain et son cou est aussi long que celui de la Vipère d'Ebène. Sa queue est tout aussi longue et les pattes qui portent son ventre sur la terre ressemblent aux grands arbres qui poussent au centre des forêts des elfes.

- Mais, et ses yeux, mon bon, qu'en est-il de ses yeux ?

- Lorsque le prophète des esprits a regardé son visage, il y a vu sept emplacements vides en guise d'yeux et comme il s'abîmait dans sa contemplation, sept petites choses ont surgi des yeux et l'ont attaqué. Il est aveugle à présent et il lui faudra bien un an pour récupérer.

- Dans ce cas, nul n'a besoin de s'en occuper, dit Ingolf en se levant de son trône. C'est pour moi qu'il est venu, et moi seul puis le satisfaire. Je ne le crains pas et je vous demande de ne pas pleurer mon trépas. Je vous ai enseigné les chants et les prières qui peuvent m'atteindre et je m'en vais maintenant à Kapertine, un endroit qu'aucun humain ne pourra jamais imaginer."

Ainsi il se rendit en ce lieu et le dragon se rua à sa rencontre. Alors, ses tristes compagnons virent le dragon prendre Ingolf en son sein et le transporter jusqu'à l'aire éternelle.

LA BANNIERE DE GUERRE

La Bannière de Guerre de l'EAW est connue dans tout Genertela. Elle représente un dragon dressé sur ses pattes arrières et sur le point de se mordre la queue, laquelle trace un arc de cercle par-dessus son dos. Ses pattes avants sont si minces que la plupart des gens l'ayant vu le prirent pour cette espèce draconique dépourvue de membres que l'on nomme wyrm ou orm.

La bannière draconique de l'EAW ne flotte plus depuis que l'empire a été trahi et détruit par ses alliés les dragons. Cependant, avant cette tragédie, elle avait contribué à assurer la victoire partout où on l'avait déployée. Toutefois, elle n'était dépliée que lorsque le Second Dragon, qui commandait une grande armée, se trouvait sur le champ de bataille, ce qui ne se produisait que lorsque les autres armées avaient été trois fois vaincues. Quand la Seconde Armée gagnait le champ de bataille, elle ne perdait jamais.

La bannière demeura intacte dans le quartier général de l'EAW après l'anéantissement de l'empire. Certaines personnes tentèrent de l'utiliser par la suite, mais nul ne parvint à la dérouler. Quand la Horde Dorée surgit du nord, elle incendia le vieux quartier général et tous pensèrent la bannière détruite.

Argrath la retrouva intacte, mais nul ne sait plus ni quand, ni comment. Il parvint à contrôler ses pouvoirs et s'en servit pour sauver tous ceux qui se trouvaient à Benverich (où la bannière cracha le feu sur les ennemis situés à un kilomètre et demi de là) et à Nenstens (où l'armée fantôme fit son apparition). Et puis, souvenez-vous, les dragonewts lui portèrent également assistance à Benverich.

ORLANTH ET DROLGARD

SOURCE : A NOCHET, IL EST UN VIEIL HOMME QUI EMMENE LES TOURISTES VISITER LES CINQ TEMPLES LES PLUS GRANDS. IL SE NOMME YANASDROS FILS-D'INGEST, MAIS TOUS L'APPELLENT L'ARTISTE. VOUS POURREZ LE TROUVER PRES DES PORTES D'AKSENDROS, CHAQUE MATIN, PRET A COMMENCER SA VISITE GUIDEE. IL PRETEND QUE CES HISTOIRES LUI VIENNENT DE SA JEUNESSE. A L'EPOQUE, C'ETAIT L'ESCLAVE DES HERBIVORES. IL DIT SE SOUVENIR D'EUX, CE QUE NUL AUTRE NE PEUT FAIRE, CAR IL LES AURAIT CONNU ALORS QU'ILS VENAIENT JUSTE D'APPARAITRE. POURTANT, NUL AUTRE NE SE LES RAPPELLE. IL RACONTE QU'IL A PLUS DE SEPT CENTS ANS.

Orlanth n'a jamais aimé les dragons. Ceux-ci ne lui ont jamais obéi et leur férocité les poussa à défier le dieu. Aussi, une fois en colère, ils infligèrent au monde des choses qui le changèrent irrémédiablement. De fait, Orlanth les craignit quelque peu.

Lorsqu'il entendit parler de la Paix, Orlanth décida de la porter en tous lieux. Il ne restait guère d'ennemis, de sorte que tous se réjouirent grandement de pouvoir partager la paix d'Orlanth, exception faite des dragons, dont Orlanth ignorait le langage.

Il fit mander son Compagnon Parlant et lui demanda comment faire parvenir un message de paix aux dragons, car il était las de la guerre et désirait disposer d'un endroit tranquille pour y élever ses enfants.

Issaries lui dit : "Il n'existe à l'heure actuelle qu'un seul être qui puisse leur parler, et c'est Drolgard.

- Alors fais-la venir afin qu'elle travaille pour moi, répondit Orlanth.

- Elle ne viendra point, reprit Lhankor Mhy qui connaissait ce genre de choses. A moins qu'elle ne jouisse d'un sauf conduit absolu. Elle appartient à la Tribu Animale et elle vous craint plus que tout au monde depuis que vous avez tué Kykim et Mikyh, le Roi et la Reine de sa tribu.

- Dans ce cas, donne-lui un Sauf Conduit Absolu, fit Orlanth. Car je suis l'ami de tout le monde."

Drolgard apprit la nouvelle par Issaries et accepta de venir. Elle emmena son amant Arangorf, Le Dragon Intérieur.

Lorsqu'Arangorf gagna la Ferme d'Orlanth, il en abattit la palissade et arracha le toit de la maison collective afin de se joindre au banquet. Il but toute la bière se trouvant dans le chaudron du géant et croqua les os des bovins sacrés.

Mais comme Orlanth avait donné sa parole, cette attitude ne causa aucun désagrément.

"Je me disais que ce serait mieux si vous pouviez exprimer vous-même vos désirs aux dragons, dit Drolgard.

- Cela est impossible, répondit Orlanth. Car ni moi ni mon Compagnon Parlant ne savons comment leur parler.

- Vous ne me connaissez point, fit Drolgard, car j'incarne ce type de communication. Le seul prix à payer pour parler à ma façon, c'est qu'une fois que vous *aurez appris* comment faire, vous serez absolument obligé de le faire.

- Telle est mon intention, expliqua Orlanth. Montrez-moi, je vous prie."

Ainsi Drolgard lui montra-t-elle cette chose qui permet de parler le dragon, cette chose faite de danse, de prière, de numéro comique et de quelque chose de complètement différent, qu'il n'est possible de comprendre qu'en regardant l'un des orateurs-dragons dans les yeux.

Voilà comment Orlanth apprit le draconique. Puis il le parla avec Arangorf et celui-ci déclara qu'il colporterait la nouvelle auprès des autres membres de sa race. Par la suite, les conflits opposant les dragons aux Orlanthi disparurent pendant fort longtemps.

Le problème de la connaissance, c'est qu'il faut l'utiliser, sinon elle vous détruit. Lorsqu'Orlanth eut appris le draconique, il dut l'écouter.

Orlanth ne craint pas s'aventurer dans l'ombre ou d'affronter le pire des ennemis. Aussi, lorsqu'il reçut ces appels, il réunit ses outils et partit dans leur direction.

Là, il découvrit qu'Arangorf le Dragon Intérieur l'habitait. Il n'en eut pas peur et chercha même à mettre cette nouvelle expérience à profit. A cette époque, le sage Obduran Haut Vol effectua un sacrifice à Orlanth l'Ami des Dragons, si bien que cet Orlanth lui accorda audience.

De sorte, le monde se porta fort bien quelque temps durant. C'est alors qu'E-rine Fille-d'Unessa et Réligos le Roux s'affrontèrent lors d'un concours devant déterminer qui vivrait le plus longtemps. C'est alors, également, que les ruses d'Eurmal se retournèrent contre lui.

Mais nulle balance ne peut maintenir éternellement l'équilibre, surtout lorsqu'Orlanth se trouve sur l'un des plateaux. Et voici ce qui arriva :

Orlanth et Arangorf dansaient et cette danse s'avérait parfaite. Ils se renvoyaient leur reflet respectif et lorsque l'un d'eux devenait effrayant, l'autre se tenait prêt à être effrayé, et lorsque l'un d'eux se tenait prêt à détruire, l'autre se tenait prêt à reconstruire. Ainsi donc, quoi qu'il advienne, l'harmonie était immédiate pour le monde et tous les êtres vivants en profitaient avec bonheur.

Mais cette grâce ne pouvait durer indéfiniment et nul ne peut dire qui d'Orlanth ou du dragon perdit le rythme et ne fut plus synchrone. *Moi*, je dis qu'il s'agit d'Orlanth, car il aime créer des problèmes et, en raison même de sa véritable nature, il n'eut pas la force de comprendre les préceptes draconiques.

Il n'en reste pas moins que l'harmonie fut rompue. Les gens haïssent à nouveau les dragons et les temps ne font qu'empirer. C'est pourquoi je dois mettre fin à ce récit et partir raconter mes contes contre quelques pièces de cuivre, pour boire du vin bon marché.

LA CITE DE PAVIS

SOURCE : UNE HISTOIRE PRAXIENNE POPULAIRE

Pavis tenait le rang de noble dans l'Empire des Amis des Wyrms. Sa mère était humaine et son père aldryami. Ce type de croisement se pratiquait au sein de l'Empire des Amis des Wyrms lorsque les étoiles se trouvaient dans la bonne position. La fraternité entre les races était chose courante en ce temps, de sorte qu'un nain lui enseigna les secrets de la pierre.

Du fait de sa grande ambition, Pavis gagna la terre de son enfance appelée Danse des Ombres. Une grande statue se dressait en ce lieu, plus grande que la plupart des géants, siégeant sur un trône imposant. Pavis donna vie à la statue et s'assit sur son épaule lorsqu'elle se rendit dans les plaines. Là, il découvrit un endroit grand et fertile où il était possible de bâtir une cité. Alors Pavis invoqua son ennemi, Waha le Barbare. Celui-ci affronta la statue au corps à corps et le demi-dieu dut s'avouer vaincu. Pavis en profita pour s'emparer de la vallée fluviale et Waha ne lui pardonna jamais cette offense.

Pavis fit venir de nombreux travailleurs pour l'aider à construire sa cité. Parmi ceux-ci se trouvaient des nains issus de la Passe du Dragon. L'un d'eux se nommait Onglesilex. Onglesilex démonta la gigantesque statue et en utilisa les

morceaux pour ériger une grande cité. Ses murs pouvaient repousser des géants. Et ses organes de pierre continuèrent à vivre, nimbant la cité d'une protection sur-naturelle.

Pavis organisa l'administration de la cité et des terres environnantes. Il y détacha l'infanterie et la cavalerie solaires de Péloria pour la protéger contre les nomades animaux. A l'âge de cent ans, il se retira dans son temple et confia son culte à ses parents et ses citoyens. Le commandement revint à son beau-fils, le Seigneur Forgeflèche, qui fonda une dynastie. Une autre de ses filles prit la direction de son culte. Une troisième hérita de celui d'Onglesilex. Une quatrième géra la place du marché.

Depuis l'époque de Pavis, la cité a subi ruines, occupation, abandon et reconstruction. On ne lui connaît aucun parent vivant, si bien que ses cultes sont administrés par des étrangers. Néanmoins, Pavis suscite toujours la vénération.

LA BATAILLE D'ALAVAN ARGAY

SOURCE : UN CONTE PRAXIEN POPULAIRE

Durant la Période Intermédiaire, un grand conflit éclata au sein du peuple de Pent. Jusque là, ces gens étaient demeurés purs, car ils ne montaient et ne dévotaient que leurs frères animaux, les chevaux. Cependant, à cette époque, des dissensions se firent jour chez les Gongarilli. En effet, ceux-ci refusaient de continuer à décimer leurs parents en les mangeant. A la place, dirent-ils, ils n'élèveraient et ne consommeraient plus que des animaux esclaves, et plus particulièrement des bovins. Les traditionalistes protestèrent et se donnèrent le nom de Pure Tribu Cheval. Des problèmes opposèrent alors les deux communautés.

Lors de la sept cent quarantième année successive au premier lever du soleil, l'EAW engagea une des tribus du Peuple Cheval afin qu'elle les aide à conquérir Prax. L'une des Pures Tribus Cheval accepta et, chargée de ses enfants et de ses biens, elle partit en direction de Prax, quelque mille six cents kilomètres plus loin.

Les nomades animaux et les nomades chevaux se querellaient déjà avant la nuit des temps. Les deux peuplades prétendaient incarner les enfants élus de Genert, le dieu mort dont la terre natale était ravagée. La plupart du temps, ils avaient disputé des guerres sans nom le long de leurs frontières communes. Toutefois, les Praxiens pensaient que leurs terres sacrées de Prax se trouvaient en sécurité. L'apparition de leur ennemi séculaire en Prax les alarma terriblement, si bien qu'une armée de nomades unifiée s'assembla pour les refouler.

L'EAW dépêcha de nombreuses personnes auprès de la Tribu des Chevaux Dorés. La bataille qui suivit se révéla longue et féroce. La célèbre Bannière de Guerre de l'EAW invoqua ses aides afin qu'ils prennent part au combat. Ainsi parle-t-on de la Bataille de la Troisième Aile, car les arrières des Praxiens furent assaillis par trois vols de créatures diverses et issues de l'étendard. Les nomades animaux essuyèrent une défaite décisive. Ils rassemblèrent leurs familles et quittèrent Prax pour s'installer dans la Désolation.

C'est vers cette époque que la cité de Pavis fut construite. Pavis et le Peuple Cheval Pur dominèrent Prax deux siècles durant. Ensuite, le Peuple Sable découvrit le moyen de réveiller Jaldon Faiseur-de-Dent, un héros des temps passés qui ne pouvait apparaître que si les nomades s'unifiaient. Leur union dura assez longtemps pour qu'ils puissent piller Pavis et battre le Peuple Cheval Pur. Ce dernier rejoignit alors la mise à sac de la Passe du Dragon qui survint après que les dragonewts aient perfidement trahi leurs alliés humains. Les Praxiens se trouvaient sur les lieux lorsque la Guerre des Tueries Draconiques ferma la région de la Passe du Dragon aux humains.

Pendant quelques années, le Peuple Cheval Pur entretint ses coutumes et sa liberté au milieu des Praxiens. Lorsqu'une armée d'uz surgit brusquement de la Danse des Ombres pour gagner le sud, le Peuple Cheval Pur comptait parmi ceux venus combattre les trolls. Arc Doré, leur dieu de la guerre, figurait parmi les nombreux esprits qui furent écrasés par la magie des trolls et de leur déesse. Le Peuple Cheval Pur se tenait dans les rangs des poursuivants qui se firent dévorer par les chiens des enfers. Les uz entrèrent dans les ruines de Pavis, coupèrent la cité du reste du monde et tirèrent leur révérence à l'histoire de Prax.

La Pure Tribu Cheval se vit sérieusement affaiblir par la bataille qui l'opposa aux trolls. Les autres tribus virent leurs effectifs grossir rapidement en accueillant des immigrants venus de la Désolation. Le Peuple Cheval Pur n'eut pas cette chance et se retrouva vite victime de raids ennemis réguliers.

Les pressions exercées sur le peuple cheval grandirent pour culminer dans une bataille farouche disputée en 1250 ST. Le conflit prit une telle importance que le Peuple Cheval Pur envisagea un instant d'armer ses femmes pour le combat. Il abandonna finalement cette idée, cela paraissant contraire aux usages.

Leurs ennemis se composaient de nombreux clans de Sables, d'Impalas et de Bisons regroupés sous le commandement de Goran Tar, du clan bison des Antharan.

Les armées s'entrechoquèrent en 1250 lors de la Bataille d'Alavan Argay, qui fut disputée sur les plans sis entre la Pierre du Tournoi et les Ruines du Singe. Le Peuple Cheval Pur se battit bien et longtemps, mais l'ennemi le surpassa en nombre, réussit des manoeuvres plus habiles et tissa une magie plus efficace. Il ne resta nul endroit où fuir et lorsque le soleil se coucha, les membres du Peuple Cheval Pur étaient morts ou captifs.

Les vainqueurs réunirent les prisonniers de la tribu et leur ordonnèrent de choisir entre la mort et l'esclavage. Le peuple réclama une nuit de réflexion que Goran Tar lui accorda généreusement. Celui-ci plaça les détenus sous le Filet Noir pour qu'ils puissent y tenir conseil.

Nul ne sait ce qui se passa sous le filet cette nuit-là. À l'aube, lorsque les vainqueurs l'ouvrirent, ils furent assaillis par un grand nombre de vieillards armés de pierres ou des os acérés de leurs compagnons décédés. Ils ne résistèrent pas longtemps et tous perdirent la vie. Lorsque les vainqueurs comptèrent les cadavres, ils ne découvrirent que la moitié des gens présents la veille. Le Filet Noir avait fait son office, et détruit la partie manquante.

Cela marqua le glas du Peuple Cheval Pur en Prax.

LE LIVRE DE JALK

Outre les différents chapitres, le texte original ne comportait que deux divisions internes. Par exemple, rien ne séparait *Le Livre des Colymar* du reste du volume. Seul *Le Rapport sur les Orlanthi* disposait d'une telle distinction, mise en valeur par un titre au lettrage plus important. Les autres grandes parties relèvent de ma propre initiative mais restent, à mon avis, logiques par rapport à la structure du document.

Celui-ci commence par des essais qui semblent le fait de spéculations débridées, émises par des scribes anciens et tapis dans leur bibliothèque.

Ensuite vient *Le Livre de Colymar*. Il s'agit d'un recueil de renseignements concernant la Tribu des Colymar, dont Argrath est censé provenir. Le récit est parfois inégal. Par exemple, il arrive que la section qui traite des "Clans" se contredise toute seule. De plus, les dates qui retracent "Les Événements de ma Vie" ne concordent pas avec celles de *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*. La dernière section du *Livre de Colymar*, intitulée "Le Prince Argrath et les Colymar" entre dans le cadre de notre quête du Vritable Argrath.

On attribue parfois *Le Livre de Colymar* à Amstalli l'Ancien, lequel aurait "rassemblé ces fragments afin que [ses] enfants ne les oublie point". Amstalli intervient d'ailleurs au milieu du livre. La partie précédant sa dédicace constituait probablement un document complet et intact. Il y ajouta ses souhaits, puis les nouveaux matériaux qu'il découvrit. La plupart des faits sont présentés sous forme de listes de rois et de notes de scribes, et non sous celle d'un récit tribal authentique. Néanmoins, les dates approchent souvent de celles proposées par *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon* et corroborent certaines parties consacrées à la Guerre des Héros.

La partie suivante constitue une description approfondie de la cité de *Boldhome*. Celle-ci figurait l'ancienne capitale du royaume et revêtait un caractère diversément insolite. Ce document se donne pour se déroulant 15 ans après la crémation de Sartar, soit en 1535. Ainsi l'original précède nombre des paragraphes ultérieurs d'un bon siècle.

Les Herbivores constituent le sujet de la section suivante. Il s'agit d'une tribu qui montait des chevaux et vénait le soleil. Elle vécut dans la Passe du Dragon lors de la Guerre des Héros. Cinq articles et chansons y sont réunis parce qu'ils traitent ou relèvent des Herbivores. La liste des chefs s'avère fort intéressante si on la compare à celle fournie dans *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*. La liste des Reines Cheval Plumes offre des aperçus et des informations remarquables sur cet ensemble peu commun de femmes magiques.

Enfin interviennent quelques Fragments Divers. Le passage intitulé "Orlanth Argrathi" montre qu'Argrath était déjà vraisemblablement adoré à cette époque.

Le *Rapport sur les Orlanthi* forme la seconde partie du *Livre de Jalk*. C'est aussi la plus importante. Elle produit une étude et une analyse intensives de la culture orlanthi, conduites par une personne dont la perspective s'avère assez objective. Sa date révèle peu de choses en elle-même, si ce n'est que les Orlanthi en question étaient en fait des Héortiens. Sans le titre originel, j'aurais appelé cette section *Rapport sur les Héortiens*. Les détails donnés dénotent une culture basée sur l'agriculture et la transhumance, composée de clans de plusieurs centaines d'adultes. Il nous est permis de croire que ces informations concernent les peuples orlanthi peuplant la Passe du Dragon au cours de la Guerre des Héros.

-GS

LE LIVRE DE JALK

TIRE DE LA BIBLIOTHEQUE DE LONDARIO

Cher Lecteur, tu es sûrement un seigneur parmi la masse des basses régions. Nous vivons des temps disgracieux, aussi le n'attends pas des dieux qu'ils endiguent l'inondation. Je suis descendu et ai rassemblé ces bribes de connaissance ancestrales. Je ne suis qu'un copiste. Je ne puis que paraphraser mon supérieur (dans tous les sens du terme), Amstalli l'Ancien.

Ces fragments furent réunis par Jalk le Calligraphe dans le but de les ajouter à nos matériaux traditionnels, afin d'éviter qu'ils soient oubliés par nos successeurs. Chaque lettre que je forme est une prière que j'adresse à Lhankor Mhy pour que les merveilles et les joies de cette vie meilleure ne tombent pas dans l'oubli du monde.

LA CREATION DES DIEUX

SOURCE : HILLIAM VEUT GAGNER L'OCCIDENT, SCRIBE

YELMALIO

L'évolution de cette religion illustre de formidable manière qu'une déité peut naître différemment.

Avant l'époque de Tarkalor, de grandes dissensions partageaient les tribus quivini, ce qui en fit une proie facile pour leurs ennemis. La querelle provenait d'un culte qui gagnait en puissance et en représentation au sein de leur religion culturelle.

Elmal représente le dieu soleil des Orlanthi. Ce thane a la confiance du Dieu Suprême, si bien qu'il hérite du devoir de garder la propriété lorsqu'Orlanth et ses compagnons s'élancent sur leur Quête des Porteurs de Lumière. Ses prêtres prennent part aux grands festivals et rituels qui, chaque année, célèbrent le Temps Sacré. Ils jouent également un rôle dans un grand nombre des histoires connues.

La mythologie des autochtones raconte qu'Orlanth et Elmal se croisèrent, se battirent alors qu'ils se tenaient sur un pont instable et tombèrent tous deux dans les eaux déchaînées. Orlanth sauva Elmal et ils devinrent amis et compagnons. Orlanth et Ernalda inventèrent les Noces de l'Etranger afin qu'Elmal puisse épouser leur fille (celle qui aimait les chevaux) et rallier leur clan.

La déité bénit ses initiés, leur apportant de bonnes récoltes, des chevaux fougueux et une protection contre l'hiver.

Un affrontement culturel survint au cours de l'Age de l'Aurore. En effet, la magie d'Elmal se heurta au féroce dieu soleil des nomades de Pélوريا. C'était la première fois que les croyances solaires de ces deux cultures se voyaient remises en cause. Chacune tint bon, mais les farouches nomades se révélèrent plus faibles et ne purent supporter le choc. La guerre prit fin avec leur défaite et ils se réfugièrent en des territoires où nul n'avait encore vécu.

La retraite des nomades exposa une menace plus grande encore : la religion solaire des natifs dara happan qui s'emparèrent de toutes les terres précédemment occupées par les nomades. Nous connaissons l'impact que cela opéra sur les Theyalans. Toutefois, la splendeur écrasante des grandes tours dorées du dieu soleil dara happan toucha davantage encore les Elmal.

Les Theyalans admirent que Yelm, le Grand Dieu Dara Happan, était la manifestation de leur propre Empereur, un ennemi d'Orlanth. Et les Orlanthi comprirent eux-aussi que Yelm figurait également le Dieu Soleil.

Si aucune guerre opposant Yelm à Elmal n'éclata, les puissantes magie et matière issues de la religion des basses terres enrichit peu à peu celle des hautes terres. Au début, cet enrichissement parut sans importance, car il portait sur des choses dont les préceptes orlanthi ne parlaient pas. Ainsi l'or devint le métal le plus usité pour la fabrication d'objets non-ornementaux.

Plus tard, certains clans d'Elmal adoptèrent les traditions des basses terres car elles s'avéraient plus efficaces. Par exemple, ils se mirent à utiliser la charrue de Lod, qui était plus lourde. Ils commencèrent également à garnir leurs tapisseries de fils d'or.

Un jour, le clan d'Oeildent introduisit la statue d'*antesmia*. Cette action trouvait son fondement dans le fait qu'ils se rebellaient contre leur roi et souhaitaient parvenir à obtenir une lance du soleil de leur dieu. Pour s'assurer la victoire, ils étaient prêts à vouer un culte et un tribut éternels à d'une déité étrangère.

Tarkalor était le fils cadet du Prince Saronil, celui-ci étant très vieux ou décédé au moment de cette histoire. Tarkalor cherchait à se faire un nom. Une querelle l'opposait alors aux clans des Kitori. Il se mit en quête d'alliés chez les ennemis de son père et promit aux Elmal mécontents qu'ils posséderaient leurs propres terres et leurs propres lois s'ils l'aidaient à affronter les ténèbres. Ils acceptèrent et leurs pouvoirs écrasèrent les Kitori, de sorte que les survivants s'enfuirent dans le désert. Les contrées conquises furent partagées entre les vainqueurs. Les hommes-bêtes récupérèrent les meilleures d'entre elles et les autres allèrent aux humains. La tribu des Volsaxi vit le jour, ainsi que le Temple du Dôme Soleil. Monrogh, le premier Fils de Yelmali, jura fidélité à Tarkalor lorsque celui-ci devint roi. Toutefois, il demeure le seul comte à l'avoir jamais fait.

Monrogh Lanterne était le fils de Jarosil, lui-même fils de Venharl, du clan des Renards Coureurs. Comme chacun sait, il eut la Vision Particulière lors de son initiation. Mais contrairement à tous ses prédécesseurs, il vit les présages se réaliser, comprit l'occasion qui se présentait à lui et prit tous les risques pour la saisir. Lui seul parvint à établir le Temple, pourtant ils avaient été des centaines à avoir essayé depuis l'Aurore.

Monrogh entreprit un voyage pour rencontrer le dieu soleil, car il aspirait à découvrir la vérité dont tous avaient besoin. Il franchit les mondes et se joignit aux seigneurs elfes et aux âmes errantes qui désiraient éprouver la vision. Leur assemblée prit le nom des "Témoins", ceux-là mêmes qui offrirent leur magie au culte.

Monrogh ignorait le nom du dieu qu'il recherchait, mais il revint sur ce monde en compagnie de Yelmali. Les elfes connaissaient déjà cette déité, dont

on disait qu'elle représentait le corps blessé du soleil et qu'elle traversait le ciel en boitant (voire, même, qu'il s'agissait en fait de la partie immortelle du soleil, puisqu'elle ne figurait pas aux enfers, en compagnie de l'Empereur). Il déclama la Liste des Visionnaires, dont l'oeuvre avait préparé la délivrance de Yelmali parmi les humains.

La réussite que connut Monrogh dans sa quête de vérité attira les autres adorateurs d'Elmal à la religion du nouveau soleil. Ceux-ci incarnent les premiers convertis.

Le nombre des convertis augmenta rapidement, si bien que Monrogh forma un groupe destiné à accompagner Dorasar, le parent de Tarkalor, à Pavis. Il en confia le commandement à Varthanis Casque Etincelant. Mais sa popularité dépassait de beaucoup celle de Dorasar (de même que le succès qu'il remporta contre les trolls de la Grande Ruine), aussi la moitié des tribus ayant survécu lui demandèrent de les diriger.

Varthanis récita également la Liste des Visionnaires. Celle-ci comprenait Arinsor Claïresprit, un seigneur célèbre au sein des amis des dragons.

Le vieux conflit religieux/social opposant les adorateurs du soleil conservateurs aux innovateurs avait déjà affaibli bien des royaumes de Péloria. Tarkalor parvint à le désamorcer et à renforcer sa propre position par la même occasion. Nous ignorons s'il était conscient des conséquences de ses actes, car il n'en parla jamais.

A cette époque, les autorités lunars conseillaient constamment les dirigeants de la religion solaire. L'un d'eux décida d'importer ce culte en Tarsh afin d'apaiser quelques autochtones querelleurs. Plus tard, le culte s'implanta en d'autres endroits.

Ainsi le nombre des initiés grandit et ces derniers adoptèrent de plus en plus d'usages solaires en provenance des basses terres.

DE L'OUBLI

ENEROWIT DALASKORIAN, SCRIBE DE LONDARIO

J'ai découvert diverses façons de faire oublier des choses importantes à un grand nombre de gens. La plus efficace semble bien être la Suppression de Souvenirs Minarienne.

Minarius d'Estkepo fut le premier à reconnaître la Suppression de Souvenirs Minarienne. Lorsque celle-ci se produit, tous les souvenirs mentaux, intellectuels et rationnels se voient rayés de la carte de l'existence. Le souvenir supprimé peut porter sur un événement, une action ou encore une aptitude.

Il convient de ne pas la confondre avec un Blocage Mémoirel. Ce dernier fut identifié comme tel avant l'Aurore par Garnatal. Dans le cas d'un Blocage Mémoirel, la mémoire peut revenir. Le Blocage Mémoirel le plus célèbre reste l'amnésie passagère que tous connurent à la naissance de Gbaji et que Minarius observa un siècle après la fin des Guerres de Gbaji. Minarius remarqua que certains peuples (tribus comme individus) n'avaient toujours pas recouvré la mémoire de cet événement. Ainsi il comprit que non seulement les gens et l'esprit pouvaient recouvrer leur passé, mais qu'en plus ils ressentaient parfois l'obligation de le faire.

Une Suppression de Souvenirs Minarienne est bien plus radicale, car la mémoire n'a aucune chance de revenir. Elle se trouve tout simplement privée de sa réalité.

Attention à ne pas prendre ce phénomène pour l'Extermination d'Idées Janaxienne qui se produisit à la fin du Second Age. Il paraît évident que les Erudits de l'Ambigu (des philosophes magiques et maléfiques) aient obtenu quelque connaissance qui offensa les dieux au point de menacer le Compromis Cosmique. Les désastres naturels et les guerres qui s'ensuivirent détruisirent la civilisation des Erudits. Ensuite, des agents, des esprits et des vengeurs spéciaux traquèrent tous ceux qui conservaient en mémoire cette pensée interdite, ainsi que tous ceux *susceptibles* d'en garder le souvenir et leur famille tout entière. L'Extermination Janaxienne semble avoir été efficace, car nul aujourd'hui ne se souvient de la nature du secret en question.

Le cas de Suppression de Souvenirs Minarienne le plus célèbre se produisit à la fin du Second Age, lorsque les dragons trahirent les humains de l'EAW. En l'occurrence, la capacité à parler ou penser le draconique disparut totalement. Un grand nombre d'idées accompagna cette disparition, ainsi que la compréhension de bien des usages draconiques.

La crainte que cette découverte me fait éprouver est la suivante : puisqu'il se révèle possible de chasser presque toute pensée inhérente à l'EAW de l'esprit humain, que se passerait-il si des idées d'une autre nature se voyaient supprimer ? Peut-on nous forcer à oublier l'art de faire du feu ? Ou encore celui de la lecture et de l'écriture ? Ou bien la façon de monter à cheval ? Qu'advviendrait-il si un concept aussi abstrait que la liberté venait à être effacé ? Qu'advviendrait-il si une chose aussi fondamentale que la mémoire elle-même venait à être oubliée ?

Ma peur que de tels événements puissent se produire fait que je n'ai plus très envie de poursuivre cette étude. Aussi j'aimerais que mes notes soient placées dans un entrepôt clos et isolé.

LES AGES DU MONDE DE VANSTAN

SOURCE : VANSTAN L'AINÉ, CROIX DE MIRIN

Glorantha n'a rien d'un monde neuf. Son grand âge l'a brisée, l'érosion ayant rongé ses composantes ou les dieux s'avérant trop fatigués pour pouvoir vivre. Puisque nous ne sommes pas tous morts en ce temps-là, nous avons décidé de réfléchir à ce qui s'est passé. Pour ce faire, nous avons divisé le temps en différentes ères.

L'Age du Philosophe fut la première. Seules la pensée abstraite et les énergies éthérées contrariaient cette époque. Il s'agissait du Temps de la Création, une période que nous ne pouvons comprendre et dont nous n'avons pas gardé le souvenir.

L'Age d'Or constitue l'ère suivante. Cette période correspond à une paix et une croissance totales, que nul trouble interne ou externe ne vint déranger. L'Empereur de la Paix et sa Cour Céleste tenaient leur gouvernement dans le palais cosmique appelé L'Aiguille.

L'Age de Bronze vint ensuite, une période d'agitation et de dissensions terribles, au cours de laquelle les dieux étrangers renversèrent l'Empereur et relâchèrent des pouvoirs et des marées étranges sur le monde. Orlanth intervint alors. Il les apprivoisa et se proclama Roi du Monde, de sorte que cette ère est parfois appelée Age des Tempêtes.

L'Age de Plomb suivit. Les ténèbres pénétrèrent le monde et les hommes de nuit trolls se nourrissent d'humains. Les hivers se firent longs, les monstres errèrent dans le royaume obscur et la vie se fit courte et proche des esprits. On l'appelle parfois l'Age des Ténèbres.

L'Age de Pierre fut le dernier et le monde se brisa. Certaines personnes l'appellent l'Age du Chaos du fait de cette destruction. Rien n'y vivait, hormis Celui qui rampait dans les ruines du monde et qui affronta le diable lors de la Bataille du J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu. C'est alors que le monde fut restauré et Il fit se lever le soleil, et toutes choses reprirent vie. Ce fut le moment où le Temps prit naissance et où les gens se mirent à tenir le compte des années.

L'Age de l'Aurore lui succéda, une période de grâce et de tranquillité qui vit le premier lever du soleil. Cependant, les Nomades Chevaux trahirent plus tard leurs vieux serments et ramenèrent la guerre parmi les humains. Cela mit fin au Conseil Theyalan, lequel avait maintenu la paix entre les peuples, qu'ils soient humains ou constitués de races aînées.

L'Age de l'Aurore débuta avec le premier lever du soleil et dura 450 ans. Son événement le plus remarquable se produisit lorsque le soleil arrêta sa course céleste, en l'an 375, le jour de la naissance du dieu maléfique appelé Gbaji. Cette ère prit fin lorsqu'Arkat Premier Héros, un personnage maudit, affronta le dieu maléfique Gbaji au corps à corps et le détruisit.

L'Age Impérial suivit, une époque où de grands empires étendirent leurs bras tyranniques de par le monde. Ils se révélaient tous maléfiques et pourris de l'intérieur. Le seul bien qu'il firent consista à se détruire mutuellement. L'Empire Carmanien, qui ne pouvait discerner la Lumière des Ténèbres, fut détruit par l'Empire des Terres du Soleil, qui lui le pouvait. Puis l'Empire des Amis des Wyrms, dont le peuple croyait qu'il pouvait se transformer en dragon, annihila l'Empire des Terres du Soleil. Les combats n'en étaient pas finis pour autant. L'Empire des Amis des Wyrms affronta l'Empire des Erudits de l'Ambigu. Ces derniers s'avérèrent les plus maléfiques de tous, car ils changèrent des êtres en machine et des esprits en chose. Mais ils ne purent avoir le dessus et les deux empires s'anéantirent réciproquement.

Les terres des Erudits de l'Ambigu frissonnèrent et s'effritèrent sous leurs pas, et les Erudits, insensibles et mécanistes, se firent dévorer par les erreurs qu'ils avaient commises dans le passé. Alors, des vengeurs immortels recherchèrent la mort de leurs dirigeants. Le monde se brisa en 920 et la malédiction de la Closure des Océans balaya tous les vaisseaux sillonnant la surface des mers. Il fut impossible de naviguer à la surface des océans pendant 460 ans.

En 1042, l'Empire Sans Amis se vit détruire de l'intérieur, trahi par les dragonewts et les centaines d'êtres doués de sensations draconiques ayant atteint leur maturité. Ainsi finit le Second Age.

Nous en sommes au Troisième Age. Les déités du Plein Ciel se battent pour s'en octroyer les pouvoirs et leur lutte fait tant trembler le monde qu'il s'effrite. De nouveaux dieux ont été créés : en 1247, la Déesse Rouge a gagné le ciel. Ses adorateurs ont conquis un empire sur le monde de la surface, et son panthéon et elle ont obtenu leur place légitime dans le cosmos en remportant la Bataille de Château Bleu. Toutefois, cette légitimité comprenait le droit d'affronter Orlanth pour le contrôle du Plein Ciel.

Lors du Troisième Age, des effets bizarres affectent de grandes étendues de territoire. Fronéla a été complètement coupée du reste du monde extérieur et elle n'a pas terminé son expansion interne, laquelle s'est déroulée de 1499 à 1582. Les océans sont restés fermés jusqu'en 1580, date à laquelle Dormal le Marin a conçu un rituel permettant d'outrepasser les effets de la Closure.

Nous en sommes à l'Age des Héros. Il s'agit de l'ère à laquelle nous vivons. J'ignore si le diable a déjà été vu ou si cet événement doit se produire par la suite. Mais à un moment donné, et cela remonte à peu, nous avons glissé dans l'époque actuelle.

Puisse Orlanth nous bénir et les Dieux de la Liberté nous Préserver, en ces temps passionnants.

LE LIVRE DE COLYMAR

LES ORIGINES

Après que les dragons l'aient parcourue, la Passe du Dragon devint une terre vierge. Nul humain n'y vivait, seules les Races Aînées y demeuraient. Les Dragons, plus sombres que les ombres, en avaient chassé toute vie humaine. Ils décrétèrent que cette terre devrait recouvrer sa pureté virginale et qu'aucun humain issu de chair vivante ne survivrait s'il s'installait au nord de la Croix de Pierre. Ainsi cette contrée resta sauvage durant plusieurs siècles.

Au sud de la Passe du Dragon résidait le clan des Orshanti. Ils provenaient de la tribu des Hendriki et figuraient de bons Orlanthi. Un jour, leurs chefs et leur godi se réveillèrent tous en proie à des maux de tête. Ils scrutèrent le nord et pour la première fois, ils y virent la grande sphère de la Lune Rouge. Seul le godi savait de quoi il retournait. Ensuite, ils se réunirent en assemblée et le godi raconta son conte affligeant : le chaos avait de nouveau gagné le nord et Orlanth subi une blessure. La plaie suppurante demeurait visible dans le ciel et c'était d'elle que le destin du monde s'abattrait si nul ne l'en empêchait. Nous étions en 1427.

Enestakos l'Astronome, l'un des godi du clan des Orshanti, eut alors une vision saisissante pouvant être traduite en ces termes : "La blessure du dieu peut guérir, mais sa guérisseuse doit venir de cette terre purifiée où nul homme ne vit plus. Lorsque les monstres périront, lorsque les montagnes se dresseront et lorsque les fleuves changeront leur cours, le moment de planter la vigne sera venu."

Un peu plus tard, les terres de Kethaela connurent une guerre civile. Un étranger cherchait à prendre le contrôle du pays. Il adorait des dieux dont nul n'avait jamais entendu parler et se réclamait d'une royauté sacrée. Les Hendriki protestèrent, car ils soutenaient les droits séculaires de l'Unique Ancien, le dirigeant de la contrée. Mais lors du combat qui suivit, ce fut l'étranger qui l'emporta. Les monstres périrent, les montagnes se dressèrent et les fleuves changèrent leur cours. Alors Maître Belintar se réaffirma comme le roi sacré, qu'il appelait Pharaon. Cependant, une partie du clan des Orshanti contesta et préféra former un nouveau clan qui ne servirait que la Lance Noire plutôt que de se soumettre.

Quand la nouvelle de cet événement se répandit, de nombreuses personnes issues de clans différents vinrent rejoindre le mouvement. Le nouveau clan de la Lance Noire reçut la bénédiction du Vieux Clan Orshanti et obtint un sauf conduit des rois kitori, si bien qu'il réunit ses biens, convoya ses troupeaux et se prépara à gagner la Passe du Dragon.

Une fois la frontière atteinte en cet endroit qu'on appelle la Croix du Centaure, le Chef Colymar et sa femme Hareva firent une prière. Puis, main dans la main, ils franchirent tous deux la barrière invisible, suivis de leur maisonnée. Comme ils ne constataient aucun effet négatif, les autres membres du clan leur emboîtèrent le pas.

Les observateurs, qu'ils fussent magiques ou terrestres, virent le peuple et ses animaux traverser la Ligne des Gibets, puis rapetisser très rapidement. Alors survint un dragonewt à deux têtes qui dévora la minuscule peuplade. Quand il menaça les observateurs, tous fuirent. Par la suite, tous les habitants du Pays Saint plaisantèrent sur ces derniers.

Cependant, les gens des tribus ignoraient tout cela. Ils espéraient seulement que leurs sorts de dissimulation fonctionnaient. Ils n'essuyèrent point de blessures et Colymar mena son peuple au nord lors d'une marche triomphale. Lorsqu'ils arpentèrent les vallées fluviales, ils suivirent les directions données par sa femme. Lorsqu'ils gravirent les collines, ils suivirent son faucon.

Hareva découvrit les premières vignes blanches dans un endroit nommé aujourd'hui le Temple de Vinclair, aussi s'arrêtèrent-ils. Puis ils chassèrent et bâtirent des maisons pour affronter le prochain hiver. Ils survécurent à cette saison, et après quelques difficultés (comme, par exemple, les trois rencontres avec les dragonewts), leur colonie devint forte et puissante. Ils établirent une ville et plusieurs hameaux.

Tout ceci se fit dans le plus grand des secrets possibles. Le Chef Colymar interdit qu'on retourne en Pays d'Héort pour y apporter des nouvelles. Le peuple saint ne fêta pas les ancêtres que les habitants du Pays d'Héort et eux-mêmes avaient en commun. (Cela montre que le clan de Colymar dut être fondé à cette époque.) Mais il s'avéra impossible de garder un secret absolu.

Au cours des presque dix ans de paix que Colymar et son peuple connurent, le Pays d'Héort vit ses problèmes internes se faire houleux. Lorsque la nouvelle se répandit que la Passe du Dragon était à nouveau accessible et pratiquement vide de tout habitant, une foule de gens se mit en quête d'une vie nouvelle.

La Première Vague atteignit la Passe du Dragon vers 1325. En général, les clans qui arrivèrent à ce moment se révélèrent de petite taille. Souvent, ils ne représentaient qu'une lignée déguenillée cherchant à se mettre rapidement à l'abri. Les autres formaient des demi-clans mécontents qui s'étaient parfois exilés sans avoir reçu de sanction officielle. Certains même partirent sans avoir tenu les cérémonies convenant à la création d'un nouveau cercle tribal. D'aucuns se composaient de gangs de desperados, d'assassins et de flibustiers.

Vers 1325, quelques-uns de ces pillards incendièrent le village de Vinclair. Le Chef Colymar réunit son clan et ensemble ils entrèrent dans le vieux fortin de colline qui menaçait la vallée. Ils le nettoquèrent de toute malignité. Ils en firent leur foyer et lui donnèrent le nom de Brondagal. Mais tout le monde l'appelle Vinclair à présent.

LES DEBUTS DE L'EXPANSION

Le clan de Colymar prospéra et se raffermir. Il n'hésita pas à recueillir les nouveaux venus fuyant le sud.

En 1335, après la mort de Colymar, le clan décida de fonder une tribu. Le clan était déjà bien trop grand et difficile à manier, mais au lieu de se scinder en deux, il se divisa en cinq clans.

Les descendants de Colymar et de sa femme prirent la tête des clans d'Olmarrh et de Konthasos. Le clan des Ernaldori dut son nom à la déesse de la terre, son temple se trouvant en ces lieux. Les clans d'Armorring et de Zethnoring ne furent pas dirigés par les descendants de Colymar et de Hareva mais fondés par des thanes loyaux et issus du vieux clan de Colymar.

Cette première tribu de cinq clans compta parmi les plus puissantes de la région. Elle s'agrandit rapidement, selon toute évidence lorsque des réfugiés vinrent grossir ses rangs.

Les Hiording représentent le premier clan à avoir rejoint la nouvelle tribu. Ils subissaient la menace d'ennemis venus de l'extérieur, ceux-ci cherchant à les tuer ou les réduire en esclavage. L'intervention des guerriers colymar garantit la victoire.

La tribu de trois clans (localement nommée "triade") dont la base se trouvait au Fort de Portail Runique les rallia après la Guerre de Taral.

Au début des années 1300, la Tribu des Colymar occupait toutes les terres sises entre la Crique et le Ruisseau et recevait tribut des clans situés au-delà.

La Tribu des Balmyr comptait dix clans et habitait le territoire s'étendant entre la Ligne des Gibets et le Ruisseau. La Tribu des Torkani possédait les hauteurs de la passe comprises entre les Montagnes du Chemin de l'Orage et le Mont Quivin ; elle leur donna son nom. Au-delà, il n'existait que des propriétés agricoles et des bergers épars n'ayant d'autres chefs qu'eux-mêmes.

212

213

LA DEUXIEME VAGUE

La deuxième vague de clans immigrants s'avéra bien mieux organisée que la première. Ceux-ci avaient bénéficié de bénédictions et d'informations, et s'ils pouvaient avoir à se battre pour se procurer un territoire, ils s'étaient généralement bien préparés à cette éventualité.

La tribu des Malani remporta l'un des plus grands succès. Ses messagers contactèrent les Balmyr vers 1325 et négocièrent une avancée pacifique à travers leurs terres. Les Torkani refusèrent de traiter, aussi les Malani essuyèrent-ils de fortes pertes en tentant quand même de s'infiltrer, ce en quoi ils échouèrent.

Les messagers des Malani se rendirent alors auprès des Colymar pour leur demander la permission de passer. Ces derniers acceptèrent, à condition que les Malani fassent vite, soient pacifiques et leur payent tribut. Le roi des Malani s'en trouva mécontent, mais il versa le Tribut d'Orlkar au clan de la Lance Noire. Alors la Tribu des Malani se mit en route. Pourtant, au lieu de traverser les terres, elle s'installa dans la Vallée d'Arfritha, de sorte que les Colymar exigèrent un nouveau tribut. Les Malani s'en acquittèrent, mais ne rallièrent pas la tribu.

Une génération plus tard, le roi des Colymar réclama l'obéissance des clans de cet endroit, mais ceux-ci l'insultèrent. La tribu prit les armes et marcha sur les rebelles. Ils réclamèrent leurs propres terres et y ajoutèrent une partie de la Tribu des Malani. Comme on pouvait s'y attendre, les Malani s'insurgèrent, si bien que les Colymar se mirent à effectuer des raids et à combattre. Cela provoqua la Guerre de Zarran.

Au sud, une autre grande confédération franchit les territoires des Balmyr en les payant de menaces et de pillages. Lorsque les Torkani tentèrent de résister, les Dundelos attaquèrent vraiment et finirent par chasser tous les Torkani. Ils poursuivirent leur chemin et s'établirent dans les Collines Protectrices.

En 1360, tous les conflits avaient été réglés. Les Colymar occupaient une partie de la Vallée d'Arfritha, en compagnie d'un nouveau clan, et s'acquirent la loyauté des deux autres. Les Malani durent faire preuve d'humilité.

LES GUERRES DES HOMMES ANIMAUX

En 1380, les tribus des Colymar et des Lismelder tentèrent de s'emparer des riches terres agricoles bordant cette étendue sous-peuplée du Ruisseau que l'on nomme Val des Canards. Les seuls occupants étaient des hommes animaux issus de diverses espèces, surtout celle qui porte le nom de durulz et dont les membres ressemblent à des volatiles humanoïdes. Leur assaut fut couronné de succès.

Cependant, une invasion de cadavres marcheurs surgit du proche Marais des Hautes Terres quelque trois ans plus tard. Certains se révélaient fort vieux. La tribu des Lismelder rassembla ses guerriers, mais ils tombèrent dans un piège et perdirent la bataille. Les morts vivants se mirent à brûler toutes leurs maisons et leurs champs.

Un guerrier célèbre mena une expédition dans le marais. Il s'agissait de Kurash Varn, de la tribu des Sambari. Mais les canards lui tendirent une embuscade et les morts vivants affluèrent du marais. Une divination dévoila que les canards s'avéraient nécessaires à l'éradication des non-morts du marais.

Finalement, un traité fut passé et la tribu des Colymar abandonna toutes les parties du Val du Canard qu'elle avait gagnées avant de dédommager les familles des morts.

Lorsque les tribus des Quivini lancèrent leurs raids sur le Royaume de Tarsh, l'armée des Colymar fournit de nombreux volontaires pour les combattre. En ce temps-là (1440 et plus), ils s'alliaient souvent à des groupes de monteurs d'animaux praxiens. Le roi Intagarn fit effectuer un vol de nuit à ses thanes d'armes, lequel les conduisit par-dessus les murs de Bagnot. Les ennemis en tuèrent la plupart, mais les thanes réussirent à ouvrir le grand portail à l'armée et Bagnot tomba. Ainsi la tribu hérita du Trône d'Ivoire.

Enjossi fit son apparition et promit de ramener les saumons dans le Ruisseau. Ceux-ci avaient déserté le fleuve lorsqu'il avait changé son cours, plus de 150 ans auparavant. Les chances de succès paraissaient minces et le prix de l'échec pourrait être énorme pour la tribu tout entière. Le Roi de Balmyr avait déjà refusé son soutien à l'aventurier. Mais le Roi Rostakos choisit de prendre le risque et Enjossi réussit. Il s'élança de Choralinthor et remonta le Nouveau Fleuve à la nage, gravit les Sept Chutes d'un bond et pondit dans la source du Ruisseau. Depuis, le cours d'eau regorge chaque année de saumons et le clan d'Enjossi a prospéré.

LA LISTE DES ANCIENS ROIS

Voici les rois de la Tribu des Colymar, depuis la fondation de celle-ci jusqu'à son ralliement au Royaume de Sartar. Ensuite, son histoire est éclipsée par l'importance de l'organisation politique du royaume.

Janstan était un poète qui vécut vers 1500 et qui recueillit ce poème. Cette oeuvre comporte au moins trois autres sources :

La première consiste en la "Liste des Anciens Rois", laquelle présente une brève description de tous les rois qui se succédèrent jusqu'à Venharl II. La date de sa composition apparaît donc comme étant 1500.

La deuxième (qui demeure inconnue) lui permit d'obtenir les dates ou de les calculer lui-même.

La troisième fournit la généalogie des rois dont nous connaissons la lignée. Il s'agit probablement des "listes des Patriarches Colymar", une source généalogique orale. Apparemment, celle-ci se tarit vers 1400. L'origine des généalogies subséquentes reste obscure.

LISTE DES ROIS COLYMAR DE JANSTAN

Colymar, le pionnier courageux, ne fut pas roi. Son esprit se nommait Va Devant et sa femme, Fille de Vigne. C'est le Fondateur, le Constructeur de Forts, l'Enquêteur, le vainqueur des clans de Balmyr et le Père des Rois. (vers 1300 à vers 1335) *Colymar appartenait au Clan des Orshanti, de la tribu des Hendriki. Son père se nommait Hordos et était un fermier.*

Kagradus fut le premier roi. Il provenait du clan des Ernaldori. C'était le Fondateur des Cinq Clans. Il figurait aussi un véritable seigneur de guerre qui punissait tous ses ennemis et fit beaucoup d'esclaves. Il régna deux fois sept ans. (vers 1335 à vers 1349) *C'était le fils de Colymar le Chef et d'Hareva la Prêtresse.*

Grangegradus vint ensuite. Il venait du clan des Konthasos. Il dut combattre Orné l'Usurpateur. Il servit sept années royales. (jusque vers 1356) *Son père se nommait Farnan fils de Gardtostan, lui-même fils de Ganeneva, lequel affronta Belintar l'Etranger au corps à corps.*

Korlmar fut le troisième. Il naquit dans le clan des Zethnoring mais fonda le clan des Anmangarn. Sous son règne, les clans se battirent pour gagner la Lance Noire. Korlmar déclara que cela ne devait être et envoya la lance dans les terres arides. Tous ceux qui la trouvèrent avant la date limite devinrent membres du nouveau clan et surent où la Lance Noire se dissimulait. Il régna trois fois cinq ans. (jusque vers 1371) C'était le fils de Jonrik, lui-même fils d'Orlgard, lui-même fils de Fantarl, lequel remplit la fonction d'Orateur Légal auprès du Chef Colymar.

Varsmar fut le quatrième. Il appartenait au clan des Orlmarth. Il combattit aux côtés des Lismelder contre les créatures de la Vallée des Bêtes et lors de la Guerre des Zombies. (jusque vers 1392) Son père était Grangetadus, lui qui, le premier, contacta les Tribus Nordistes.

Harnkorl fut le cinquième. Il provenait du clan des Ernaldori. C'est lui qui accueillit les Hiording dans la tribu. (jusque vers 1406) C'était le fils d'Orstanor, lui-même fils de Gardrostan, lui-même fils de Yorsar, lui-même fils de Kagrados, lui-même fils de Colymar.

Venharl fut le sixième. Il venait du clan des Karandoli. Il régna au cours de la Guerre de Taral et accueillit les clans de Portail Runique dans la tribu. Il déclencha la Guerre de Zarran et périt (vers 1418) lors d'un combat glorieux. Il fut incinéré sur le Tertre de Venharl.

Robasart fut le septième. Il appartenait au clan des Arnoring. Il poursuivit la Guerre de Zarran, détruisit le clan des Karandoli, puis obligea les Malani à abandonner la Vallée d'Arfritha tout entière. Il conseilla la formation du clan des Antorling et accueillit le clan des Varmandi dans la tribu. (1418 à 1440) *C'était le fils de Broyan, lui-même fils de Maniski Souffle-de-Feu, lui-même fils de Kagrados, lui-même fils de Dorasor l'Amoureux-des-Durulz, lui-même fils de Robasart, lui-même fils d'Anamorl, lequel se tenait aux côtés de Colymar le Fondateur lors des combats.*

Intagarn fut le huitième. Il provenait du clan des Hiording. Il devint particulièrement célèbre en conduisant le vol qui prit Bagnot d'assaut. (vers 1440 à vers 1450)

Rastoron fut le neuvième. Il venait du clan des Piverts. (vers 1450 à vers 1465)

Rostakos fut le dixième. Il appartenait au clan des Jenstali, aussi appelé clan du Renard Roux. Son règne vit l'arrivée d'Enjossi. Celui-ci demanda à être soutenu dans sa tentative d'accomplir le Rite du Saumon aux Sept Chutes. Rostakos accepta de le soutenir et Enjossi prouva qu'il était l'Homme Saumon. Par la suite, les Balmyr ne parvinrent jamais à chasser Enjossi ou son peuple de la région, quoi qu'ils fissent. (1476) Un jeune homme appelé Sartar les sauva lui et sa famille en transformant ses assassins en termites. (1469 à 1479)

Ortossi vint ensuite. Il provenait du clan des Karandoli. (1479 à 1491) *C'était le fils d'Hendrik, lui-même fils d'Ortossi, lui-même fils d'Hofstaring, lui-même fils de Jorastor, lui-même fils de Maniski Souffle-de-Feu.*

Venharl (II) fut le douzième. Il venait du clan des Jenstali. Il allia la tribu au Royaume de Sartar. (1492-Présent) *C'était le fils d'Intagarn, lui-même fils de Rostakos, qui était roi.*

LES CLANS DES COLYMAR

LES CLANS ACTUELS

Narri

L'un des premiers triumvirats des Hyaloring, lesquels s'établirent dans la région vers 1325. Au début, ils ne prirent pour femme que des membres du clan des Lonisi, mais ils épousèrent également des habitantes du bord du Ruisseau afin de conclure une paix avec ces gens. L'insulte que représentait un tel "mariage poissonneux" affaiblit tant le triumvirat que les Lonisi furent annihilés lors de la Guerre de Taral. Leur histoire ancienne fait qu'ils détestent tout ce qui revient du royaume des morts.

Enhyl

L'un des premiers triumvirats des Hyaloring, lesquels s'établirent dans la région vers 1325. Il porte également le nom de clan d'Elmal et est constitué de descendants du héros Kuschile. Ils protestèrent contre le mariage poissonneux et participèrent à la Guerre de Taral. Ils détestent tout ce qui fut mort et se comporte à la façon des vivants.

Taraling

La Guerre de Taral vit les Narri et les Enhyl combattre les Hiording et les Varmandi pour venger la destruction du clan des Lonisi à Taral. L'intervention du Roi Robasart et de la tribu des Colymar ramena la paix et conduisit à la fondation du nouveau clan des Taraling dans le territoire (réduit) de l'ancien clan des Lonisi.

Varmandi

Le clan des Varmandi déteste celui des Orleving, lequel dépend de la tribu voisine des Malani. Les Varmandi ont dû abandonner certaines de leurs terres aux Orleving lors de querelles antérieures. Plus récemment, ils ont perdu des terres situées aux alentours du Donjon de Tarkalor.

Leur fondateur se nomme Varmand l'Ancien. Dans sa jeunesse, lui et sa famille "traversèrent deux crêtes après avoir quitté l'endroit où poussent les bouleaux" (d'après la tradition, il s'agit de la Vallée d'Arfritha). Ils étaient faibles alors, une famille qui fuyait des envahisseurs, "trois hommes arbres, et leurs frères". Le jeune Varmand jura de se venger des assassins de son père devant le

Chêne de la Vengeance, mais il eut beau lancer des raids un peu partout, il n'eut pas cette chance. Varmand fut incinéré et ses cendres éparpillées devant le Chêne.

Deux générations plus tard, le petit-fils de Varmand affronta Orlev N'a-Qu'un-Oeil, le petit-fils de l'ennemi de Varmand. Orlev l'emporta, ce qui donna naissance à une longue querelle. Celle-ci finit par chasser le clan des Varmandi de la Vallée du Thane d'Orm.

Lorsque le clan des Varmandi fut refoulé de la Vallée du Thane d'Orm, il alla trouver ses voisins qui se trouvaient de l'autre côté de ses terres et s'empara des territoires des Karandoli, dont il détruisit le clan par la même occasion.

Enivrés par ce succès, les Varmandi attaquèrent également les terres des Lonisi et déclenchèrent ainsi la Guerre de Taral. Lors de cette mainmise, ils reçurent le soutien des Hiording, un clan qui avait déjà rallié la tribu des Colymar. Dans la période d'instauration de la paix qui suivit, certains Varmandi se joignirent au clan de Taral afin de rester dans le territoire récemment conquis.

En récompense de l'accord passé entre les Varmandi et les Taraling, le Roi Ronasart des Colymar accepta d'aider le clan à reconquérir la Vallée du Thane d'Orm. Le raid et les contre-raids qui suivirent donnèrent naissance aux Guerres de Zarran, lesquelles opposèrent les Colymar aux Malani.

Dans la *Saga des Varmandi*, qui fut écrite ultérieurement, Aski Fils-d'Harbard vante à son fils la grande loyauté que son clan voue au roi. Il raconte que, par le passé, "De nombreux Rois" luttèrent pour obtenir l'amitié du clan. Les rois en question étaient probablement ceux des tribus des Colymar, des Malani et de Portail Runique. Les Varmandi s'allièrent à la tribu des Colymar. La guerre monta d'un ton et les Colymar s'assurèrent de la victoire dans la vallée de la Rivière Arfritha. Toutefois, la paix ne put être conclue qu'en permettant au nouveau clan des Antorling ("Pomme") d'occuper la partie supérieure de la Rivière Arfritha et de rallier la Tribu des Colymar. Une partie du clan des Varmandi se vit incorporer le tout nouveau clan des Antorling, et c'est ainsi qu'il put retrouver son foyer "d'origine" et les bouleaux de la Vallée d'Arfritha.

Depuis lors, le clan des Varmandi fait partie de la tribu des Colymar.

Hiording

Egalement parfois appelés les "Fils du Cygne", les membres de ce clan sont des descendants de Hiord et de Safeela, une jeune fille cygne. Il lui vola son châle magique, si bien qu'elle resta sept ans à ses côtés. Leurs enfants sont à la tête des principales lignées du clan. Lorsque les sauvages Varmandi les attaquèrent, ils rejoignirent la tribu des Colymar pour obtenir sa protection.

Orlmarth

Les membres de ce clan portent parfois le nom de "Feux Etoilés" en raison de l'endroit où ils vivent, ou encore les "Gardiens des Secrets", probablement ceux qui concernent leur lieu de résidence. Ils descendent du clan de Colymar initial. Leur totem représente un pivert à tête rouge.

Ce clan nourrit une rivalité de longue date qui l'oppose au clan du Chien Gris de la tribu des Lismelder, lequel vit de l'autre côté de leurs crêtes.

Arnoring

Il s'agit d'un des premiers Anciens Clans. Il fut formé à partir du surnombre que connut le clan de Colymar. Il y a près d'une génération de cela (1602), l'Empire Lunar régla un vieux conflit et s'empara de la ville du Gué des Coin-Coin, privant ainsi le clan de la majeure partie de ses revenus.

Ernaldor

Ces terres appartenaient autrefois au clan royal, dont le premier chef était le fils de Colymar. Mais cette lignée est aujourd'hui éteinte depuis des années.

Anmangarn

Egalement connu sous le nom de clan de la Lance Noire en raison de l'objet sacré que portait le Chef Colymar lorsqu'il mena le premier clan sur ces terres. La lance demeura sacrée de nombreuses années après la création de la Tribu des Colymar, mais une dispute portant sur son utilité faillit provoquer le recours à la violence dans la maisonnée du roi.

Afin d'y mettre un terme, le Roi Korlmar envoya la lance dans les terres arides et jura que seuls ceux qui pourraient la "suivre", ainsi qu'il était coutume de faire dans le passé, mériteraient de la posséder. Il figura parmi ceux qui la découvrirent et dans les terres sauvages ces derniers prêtèrent un serment particulier dont ils restent les seuls à connaître les termes, outre le clan qu'ils formèrent afin de défendre ces secrets. Il s'agit du clan d'Anmangar, lequel est également célèbre pour les beaux taureaux noirs qu'il élève.

Konthasos

Le meilleur vinclair provient de cette région. Cette espèce particulière de vigne s'avère fort délicate. Si elle se trouve perturbée de quelque façon, elle ne donne aucun fruit utilisable pendant l'année qui suit. En conséquence, le clan réfléchit à deux fois avant de provoquer ceux qui voudraient l'envahir et jouit d'une réputation de pacifiste.

Antorling

C'est l'un des clans "arbres", le clan des pommes. Le clan des Antorling fut fondé après les Guerres de Zarran afin d'occuper la partie supérieure de la Vallée d'Ar-fritha. Ses membres furent choisis parmi le clan qui vivait en ces lieux avant eux, et parmi les ambitieux de plusieurs autres clans, surtout le clan des Varmandi.

Enjossi

Ce clan suivit son chef et s'accapara les terres du Ruisseau Supérieur en 1476, soit plus d'un siècle plus tôt. Avant cet événement, le Ruisseau était resté près de 150 années sans voir un saumon.

LES CLANS DISSOCIES

Il s'agit de clans qui faisaient partie de la tribu des Colymar mais qui durent s'en éloigner.

Zethnoring

Les Zethnoring comptaient parmi les Cinq Premiers Clans et s'étaient constitués en clan au moment même de la fondation de la tribu.

En 1613, les autorités lunars donnèrent l'ordre au clan de déplacer leur loyauté vers les Locaem et de quitter les Colymar.

Lysan

Il s'agit d'un des clans qui constituaient le Triumvirat des Arbres initial. Le clan des Lysang arriva avec la "deuxième vague" d'immigrants. Il s'installa dans la Vallée d'Arfritha et tenta de revendiquer cette terre quelques années plus tard. Ce droit lui fut contesté par les descendants de Colymar, ce qui donna lieu à plusieurs années de raids.

Après la Guerre de Zarran, la Vallée d'Arfritha fut entièrement accordée à la Tribu des Colymar. Cependant, en 1613, les autorités impériales lunars obligèrent le clan à rompre avec la tribu des Colymar et à rallier les Malani.

Namoldin

Il s'agit d'un des clans qui constituaient le Triumvirat des Arbres initial. Le clan des Namolding arriva dans la région avec la "deuxième vague" d'immigrants. Il s'installa dans la Vallée d'Arfritha et soutint la revendication des Lysang, quelques années plus tard, contre celle des descendants des Colymar.

Des années durant, les clans se pillèrent mutuellement. Après la Guerre de Zarran, la partie supérieure de la Vallée d'Arfritha fut allouée au clan des Antorling qui choisit alors de rallier la Tribu des Colymar. Ensuite, les Namolding furent tout aussi heureux de rejoindre les rangs de la tribu des Colymar.

En 1613, les autorités lunars obligèrent le clan à rompre avec la tribu des Colymar et les allièrent aux Malani.

LES CLANS PERDUS

Il s'agit de clans qui existèrent avant de disparaître.

Vostang

Ces gens vivaient sur les Crêtes du Feu Etoilé. Les premières histoires, qui traitent de la prime querelle ayant opposé les tribus entre elles (résolue sans qu'il y eut le moindre mort), parlent d'eux. Mais ce clan n'existe plus, car il fut maudit par un ennemi qui lui dépêcha Malia.

Boskov

Ils sont appelés "clan soeur" dans certaines des premières histoires zethnoring. Leur extermination fut tragique et immortalisée par le Chant du Fléau Salé, une

complainte entonnée par les veuves dont les hommes étaient tombés au combat. Les Zethnoring ont aujourd'hui une expression qui dit : "Fou comme un Boskovi", ce qui signifie "extrêmement stupide".

Jenestni et Kardarv

Deux clans qui, naguère, vivaient dans les Collines de l'Orage. Certaines histoires malani parlent d'eux. Les Malani racontent que les deux clans furent encouragés à s'affronter et narrent leur destruction avec une joie non contenue. Toutefois, les récits colymar n'en soufflent mot.

Karandoli

Le clan des Karandoli était originaire de la région qui entoure le Fleuve Siphon, dans le Pays d'Héort. Il négocia pour obtenir d'habiter les Collines des Mûres après le passage de la tribu des Malani. La magie du clan des Jenstali l'anéantit. Les sixième et onzième rois de la tribu étaient des Karandoli.

Orladnast

Ce clan est mentionné dans chacune des deux histoires d'immigration torkani. Selon elles, il s'agissait d'un clan de Colymar habitant au sud du Ruisseau et qui ne sut mettre un terme à ses pillages. Finalement, comme le rapporte l'histoire de l'établissement des Balmyr, les Orladnast furent annihilés. Les récits des Colymar gardent le silence sur ce point.

Rangdani, Peluski

Si ces deux clans sont cités (toujours ensemble) dans certaines vieilles histoires que l'on se raconte à Portail Runique, ils n'existent plus. Une année, leur population disparut, ni plus ni moins.

Jenstali

Il s'agit d'un petit clan originaire de la partie sud des Collines de l'Orage. Ses membres périrent, un à un, des suites d'une malédiction aussi lente que mystérieuse et qui prit fin avec la mort du dernier d'entre eux. Cette extinction s'étala sur douze années ensanglantées.

LE LIVRE D'AMSTALLI

220

221

Je soussigné Amstalli l'Ancien, déclare avoir rassemblé ces fragments afin de les ajouter à notre matériel traditionnel et que mes enfants ne les oublient pas. Chaque lettre que je forme est une prière que j'adresse à Lhan-kor Mhy pour que les merveilles et les joies de cette vie ne tombent pas dans l'oubli du monde.

LES ROIS COLYMAR ULTERIEURS

SOURCE : INGARD LE LETTRE, ORATEUR DES COLYMAR

Voici les rois des Colymar, en partant de l'époque du Roi Sartar pour gagner celle du Roi Argrath.

Venharl Fils-d'Intagarn, clan des Jenstali, de 1492 à 1502 ; il poussa la tribu à rallier la confédération de l'homme appelé Sartar.

Korstardos Fils-de-Brandig, clan des Hiording, 1502-1525 ; il était présent lorsque Sartar regagna les vents par le biais du feu sacré.

Jostharl Fils-de-Dangmag, clan des Arnoring, 1525-1535 ; il fut tué en combattant les Lunars.

Dangmet Fils-de-Jostharl, clan des Arnoring, 1535-1552 ; il vengea son père des Lunars et obtint l'Epée Rouge.

Korlmar Fils-de-Kentvent, clan des Orlmarth, 1552-1558 ; seigneur de Portail Runique, il devint célèbre lors de la Bataille de Ferme de Karnge.

Orlgandi Fils-de-Rangor, clan des Orlmarth, 1558-1565 ; il mourut en héros alors qu'il protégeait le Haut Roi.

Umathkar Fille-d'Orldag, clan des Antorling, 1565-1573 ; elle tua le Roi des Malani et s'acquit l'alliance de trois clans.

Penterest Fils-d'Orldag, clan des Antorling, 1573-1577 ; il combattit le Haut Roi et perdit.

Kenstrel Fils-d'Hend, clan des Orlmarth, 1577-1582 ; il fut tué lors de la Bataille du Pic du Grizzli.

Estavos Fils-de-Brandgor, clan des Ernaldori, 1582-1591

Dangmet Fils-de-Brandgor, clan des Ernaldori, 1591-1598

Jarstakos Fils-d'Hend, clan des Orlmarth, 1598-1602

Orlkarth Fils-de-Lhankpent, clan des Taraling, 1602 ; il fut tué au combat lors de la Bataille de Boldhome.

Fistivos Gravar, Clan des Sept Frères, 1602-1603

Kallai Fils-de-Korlmhy, clan des Taraling, 1603-1613 ; il fut exilé après la Rébellion de Sourcil d'Etoile

Leika "Beti" Fille-d'Orlkensor, clan des Taraling, 1613-1615 ; ses prouesses lui valurent d'être aimée par son peuple et crainte des Lunars. Ceux-ci complotèrent contre elle, de sorte qu'elle fut expulsée par sa propre tribu. Elle vécut alors avec Broyan et contribua à la mort de la Chauve-Souris Pourpre.

Kangharl "Lande Noire" Fils-de-Kargard, clan des Taraling, 1615-1625 ; il vendit sa tribu aux préceptes lunars et obligea son peuple à avaler l'amer poison lunar afin de devenir roi. Il fut dévoré par le dragon brun.

Leika "Beti" Fille-d'Orlkensor, clan des Taraling, 1625-1638 ; elle repoussa l'Empereur et son armée après l'assassinat de la Haute Reine. Elle aida Argrath de bien des façons.

Orlgandi Fils-d'Ordag, clan des Rakstanti, 1638-1648. Une querelle l'opposa à Annstad de Dunstop mais il renonça à la disputer dans l'intérêt du Roi Argrath.

LES EVENEMENTS DE MA VIE

PAR MINARYTH BLEU, FILS DE RENATHA TOGECYGNÉ, DU CLAN DES HIORDING

- 1597 - Je nais au Donjon de Tarkalor et Les Trois me donnent une plume et un encrier, m'apprennent l'art des mots et le fait qu'aucun de mes enfants ne saura jamais lire.
- 1598 - Jarstakos Fils-d'Hend, du clan des Orlmarth, est élu Roi des Colymar.
- 1599 - Ma mère épouse Ashart, le frère d'Aslandar Fils-de-Darroid et nous emménageons dans la Propriété d'Aslandar.
- 1600 - Le Prince Salinarg finit par être couronné. Aslandar et ses hommes s'absentent tout l'hiver.
- 1602 - Bataille de Portail Runique. Ashart meurt au combat à Portail Runique, ainsi que le Roi Jarstakos. Boldhome capitule. Orlkarnth est tué.
- 1603 - Le Roi Fisticos meurt en combattant des Telmori ; Kallai Fils-de-Korlmhy, du clan des Taraling, est élu roi.
- 1604 - Été passé sur la crête, propriété d'Aslandar pillée.
- 1605 - Mère et moi retournons au Donjon de Tarkalor, puis nous habitons le Sentier de la Pomme, puis Vigne Lointaine, puis Jonstown.
- 1606 - La tige de cygne de mère est volée. Nous emménageons à Vincclair.
- 1607 - Vincclair brûlé. Minara tuée.
- 1608 - Mère tuée. Tante Inganna et moi emménageons à Cygnebourg.
- 1609 - Mosdorl tué dans un accident en tombant du haut de la falaise située près de Morsdall.
- 1610 - Inganna nous emmène tous au Gué des Deux Soeurs. L'armée lunar prend Pavis, en Prax.
- 1611 - Le Prince Harvor Poing-de-Fer, des Aldachuri, écrase la rébellion du Vent Légitime. Je reçois mon initiation.
- 1612 - Mon initiation s'achève rapidement. Rostallos Fils-de-Rostandos me donne mes premières armes. Jerernalda et les jumeaux meurent de la peste.
- 1613 - Bataille d'Orlanth le Perdant. Kallai Chasseroc fuit en proie à la terreur. Les officiels lunars donnent l'ordre aux clans des Lysang, des Namolding et des Zethnoring de rallier les Malani.
- 1614 - Leika Baliste devient Roi des Colymar. Ma première élection.
- 1614 - Inganna se teint les cheveux en roux et part à l'aventure venderi. Je suis jaloux de ses armes vingannes.
- 1615 - Sabot de Fer soutient les Herbivores et les Venderi contre les Lunars. Lande Noire s'empare de l'Anneau du Commandement, les Lunars montent une ferme d'esclaves dans la Vallée de Nymie.
- 1616 - J'épouse Valenta Fille-de-Koreng, du clan des Enhyli. Nous emménageons dans la hutte aux moutons.
- 1616 - Lande Noire débarrasse les clans des partisans de Leika.
- 1617 - Naissance de Karenda. Nous emménageons dans la Ferme d'Hardred.
- 1618 - Naissance d'Ashart. J'achète un demi-attelage.

- 1619 - Ulandrosi l'Aboyeur est en ville. L'armée lunar investit Karse.
1620 - L'armée lunar envahit le Pays Saint. Le bélier noir m'appartient.
1621 - Citadelle tombe. Ashart meurt des chaleurs.
1622 - Naissance de Rostalos.
1623 - Naissance et décès de Leika. Les Lunars me prennent mes boeufs et mon poney.
1624 - Estné le Trois-Fois-Né est en ville.
1625 - Orlaront élève un dragon, le Roi Lande Noire est massacré, argile/harmonie/terre. J'accompagne Estné le Quatre-Fois-Né. Nous incendions les plantations.
1626 - La Reine Leika nous permet de repousser l'armée lors de la Bataille de Vieux Sommet.
1627 - La Reine Kallyr allume la Flamme de Sartar, feu/eau/stase. Nous vainquons les Lunars sur la Colline de l'Épée.
1628 - Jarang Chantlame nous mène sur la Terre des Hendriki pour y affronter les pirates loups. Pas de combat. Joli endroit, mais trop plat.
1629 - Nous tuons des Dinacoli. La Reine Kallyr se marie enfin. Les Telmori jurent de se venger et se querellent avec Argrath de Pavis.
1630 - Les Pirates Loups mettent Wilmskirk à sac. Kallyr tue Gunda, je perds mes trois doigts. Harrek vient ensuite, tue la bonne reine et pille Boldhome avant de rester pour l'hiver.
1631 - Argrath Fils-de-Maniski est élu Prince de Sartar. Karendra lie ses cheveux.
1632 - Argrath rend visite à la Reine Leika et est accepté par la tribu. Il mène l'attaque contre Tarsh.
1633 - Karendra épouse Grivton Fils-de-Kestald, du Clan d'Elk de la Tribu des Culbrea. J'aide au nouveau pillage de Bagnot.
1634 - Siège de Bout du Monde. Mularik prend les murs d'assaut. J'envoie un récipient en or à ma petite-fille pour qu'elle puisse s'y étendre.
1635 - J'affronte des broos à Tink. Considérant ce qu'il a vu, je suis heureux d'avoir perdu cet oeil. Les clans d'Arfritha rallient les Colymar.
1636 - Rostalos entame son initiation. Garnison de Boldhome, oeufs et biscuits blancs pour moi, tous les matins.
1637 - A Boldhome avec la reine enfant, puis chez moi. Naissance de Leikan dans la propriété d'Estné.
1638 - Bataille de la Bosse du Chien. La Reine Leika et Rostalos sont tous deux tués. Je me cache parmi les centaures. Orlgandi est élu roi.
1639 - Pommedwern. Mort de Gris le Vieux et de presque toute la compagnie.
1640 - Convalescence à Portail Runique. Argrath se bat en Saird.
1641 - Je me bats en Saird. Chasse aux aurochs, la première en 500 ans ! J'en tue un au deuxième coup !
1642 - Je crois que je vais retourner m'installer dans les collines.

LE PRINCE ARGRATH ET LES COLYMAR

Lorsqu'il rentra chez lui, tous les habitants de Boldhome l'accueillirent. Puis, au début de son règne, il alla trouver la tribu des Colymar et s'en déclara le maître.

La tribu des Colymar avait toujours apporté son soutien à Argrath. Sa reine jouissait d'une réputation presque aussi grande que celle d'Argrath en ces terres. Elle se nommait Leika des Collines. Bannie par le Roi Rouge, elle était revenue reprendre la tribu.

Cependant, cette dernière n'avait jamais reconnu Argrath pour membre, aussi elle avait pu échapper à nombre des responsabilités que le prince aurait souhaité lui confier.

Argrath partit rendre visite à la reine en compagnie d'une suite tout juste digne d'un thane, et cette modestie impressionna Leika. Il rapporta ses exploits de fort belle façon. Puis il lui présenta sa demande et expliqua qu'il souhaitait être reconnu comme membre de la tribu.

Leika lui répondit que cela s'avérait impossible. Le clan dont Argrath se réclamait ne faisait pas partie de la tribu et échappait à la mémoire de tous les membres du conseil.

"Néanmoins, nous pouvons te considérer comme membre honoraire, dit la reine. Je te prie de rester, nous allons organiser un grand banquet pour notre prince."

Après dîner, on lui demanda de divertir l'assemblée, et il donna une version vibrante de sa lignée : "Je suis le fils de Venharl le Grimpeur, déclara-t-il, celui-là même qui porta assistance à votre ami Errol Epée-de-Soie, lui qui se perdit dans la caverne et qui aurait dû y périr. Dans le passé, il apporta également son aide à d'autres personnes, comme Randan Fils-de-Ganarth, qui doit probablement se souvenir du jour où vous avez trouvé cette corde pendillante, ou encore Enastarra Fille-de-Varsen, dont l'assaillant fut tué par la flèche à empennage rouge.

"Venharl était le fils de Randalyar le Chasseur, qui pista l'Ours de Fer en Engizi et l'affronta au corps à corps là où se dressent les falaises. Par la suite, il porta toujours la peau de l'ours, jusqu'à ce que la Maîtresse Rouge le tua.

"Randalyar était le fils de Dangmar Epéelongue, qui passa ses nuits à se cacher de l'assassin de son père. Il mit un terme à la querelle l'opposant au clan ennemi en en tuant tous les membres. Il obéit à leur requête et opéra à la nuit tombée, à l'heure où les étoiles clignotent. Il répondit tout simplement aux invocations de ses ennemis, mais se trouvait mieux préparé qu'eux lorsqu'il vint à leur rencontre. Aussi il tua les ennemis de sa famille dans leur propre demeure. Il n'y en eut point d'autres par la suite.

"Dangmar était le fils de Gordangar le Roux, l'homme qui faisait paître ses moutons sur les flancs du Pic des Aigles, alors que nul autre ne pouvait s'y rendre. Vous pouvez vérifier cette information auprès de vos longs-prophètes, car leur mémoire remonte fort loin, et leur demander s'ils n'ont point vu Gordangar sur le pic il y a cent ans de cela. Il évitait ses ennemis.

"Gordangar le Roux attaqua le clan de ses ennemis chaque fois qu'il le put et fit toujours des victimes dans leurs rangs. Ceux-ci le prenaient pour un fantôme, mais il était bien plus réel que leurs craintes. Il mourut de vieillesse, dans son lit.

"Gordangar était le fils d'Orendal le Vengeur, qui tua Fedarkos Fils-d'Har-ran en combat loyal, même si ce lâche ne méritait pas un tel honneur."

Tous furent impressionnés par le récit du prince et les qualités héroïques de ses ancêtres. Ensuite, le Compagnon Parlant de la Reine Leika enchantait la cour grâce à une histoire étrange, à la familiarité obsédante. Il ensorcella tous ses auditeurs, mais lorsque la princesse embrassa la grenouille, chacun comprit qu'il ne s'agissait que d'une version un peu particulière de ce conte amusant qu'on appelle "la fille du roi et la grenouille".

Argrath fut grandement impressionné, comme il avait coutume de l'être devant une telle magie. Il demanda alors au prêtre du Dieu Tribun s'il voulait bien raconter l'histoire des fils du onzième Roi des Colymar. Bien entendu, la plupart des gens présents savaient qu'il parlait du Roi Ortossi, du clan des Karandoli. Le prêtre attendit que sa reine lui en donna la permission, puis il se lança dans le récit du conte du Roi Ortossi.

L'HISTOIRE D'ORTOSSI ET DE SES FILS

Ortossi représentait le onzième Roi des Colymar. Il provenait du clan des Karandoli et régna de 1479 à 1491. C'était le fils d'Hendrik, lui-même fils d'Ortossi, lui-même fils d'Hofstaring, lui-même fils de Jorastor, lui-même fils de Maniski Souffle-de-Feu.

Ortossi fut élu chef du Cercle du vivant de Sartar. En ce temps, ce dernier avait l'intention de devenir Haut Roi. Il avait déjà construit de nombreuses cités lorsqu'un jour, il vint trouver Ortossi. Sartar déclara qu'il aimerait aider la tribu des Colymar et dresser une cité en ces lieux.

Ortossi refusa car, dit-il : "Cet endroit doit rester sauvage pour que la vigne y pousse. Une cité attirerait trop d'idiots poussés par la soif de notre vin."

Sartar répondit : "Je vais créer le cercle citadin de sorte que tes parents et toi-même en soyez les seigneurs, aussi bien aujourd'hui que dans les siècles à venir, lorsqu'il se sera développé."

Mais Ortossi rétorqua : "Tel n'est point mon désir, seigneur, car il existe des choses qui dépassent tes projets et tes souhaits."

- Si tu n'obtiens rien, alors tu peux être sûr que le royaume s'en trouvera affaibli, fit Sartar. Et je te prédis qu'un désastre pèsera sur nous et nos descendants lors de la septième génération.

- Nous devons parfois agir à la façon des Anciens Dieux, seigneur, et espérer que l'avenir sera brillant tout en partant sur le présent."

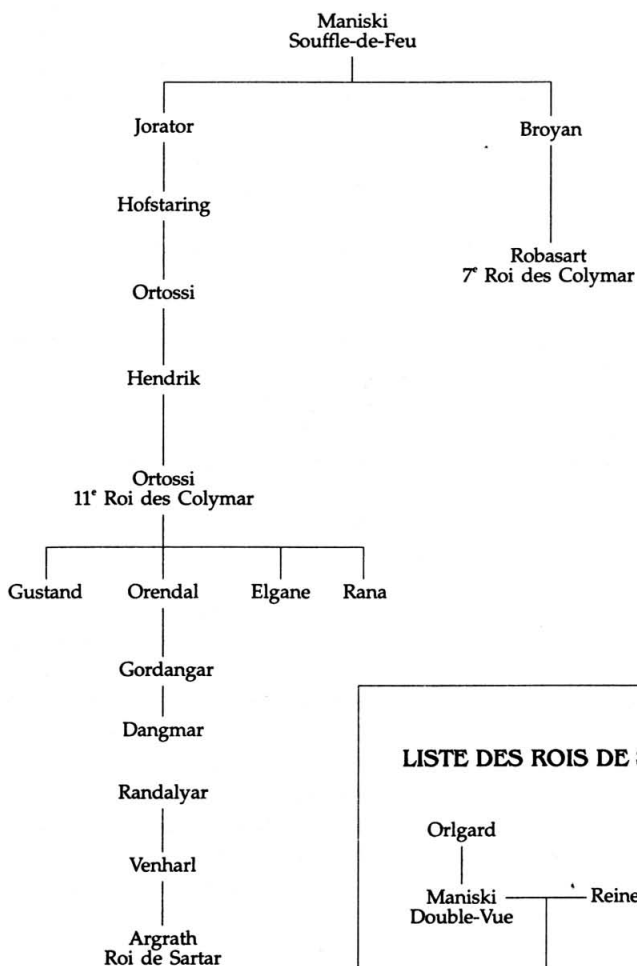
Et c'est ainsi que le Roi Ortossi refusa qu'une cité soit construite. Alors, Sartar partit et bâtit une cité vide au Cap des Canards afin d'achever son rituel. Il arriva que l'on se moque du Roi Ortossi pour avoir décliné ce don. Mais quelques années plus tard, celui-ci déclara : "Regarde cette cité, là, et dis-moi si tu es souhaité la voir en notre sein."

Un jour, le Roi Ortossi, les nobles et les thanes de la tribu chassèrent en compagnie du Haut Roi. Ils avaient perdu la trace du cerf et traversaient les Six Soeurs lorsque l'un d'eux, Venharl fils d'Intagarn, affirma qu'il pouvait leur montrer où trouver un gibier bien plus intéressant qu'un cerf mortel. Ortossi dit qu'il souhaitait tenter cette aventure. Certains de ses compagnons cherchèrent à l'en dissuader,

GENEALOGIES D'ARGRATH

LES PERES

Source : "Le Prince Argrath et les Colymar", in Le Livre de Jalk



mais Venharl annonça : "Cette entreprise convient parfaitement à un roi qui recherche la vie sauvage." Aussi Ortossi se sentit obligé de le suivre.

Il gagnèrent la colline de la soeur à tête d'abeille, mais ne l'escaladèrent pas assez pour apercevoir la pierre qui orne son sommet. Alors Venharl entonna des mots qu'il avait appris, et une porte s'ouvrit dans le flanc de la colline. Le loup bleu en sortit en trombe, celui-là même qui hantait les rêves du roi. Poussant un grand cri, Ortossi et ses compagnons se lancèrent à la poursuite de l'animal.

Lorsque la nouvelle cérémonie saisonnière dut se dérouler, les Colymar restèrent perplexes, car le roi n'était toujours pas rentré. Comme personne ne pouvait le remplacer de façon convenable, l'année s'avéra pauvre. Ses deux fils et ses deux filles décidèrent de partir à sa recherche. Leur clan leur apporta son soutien, si bien qu'ils se rendirent dans des endroits bizarres en compagnie de quelques amis. Ils ne revinrent pas.

La saison sacrée d'après, le roi n'étant toujours pas rentré, la tribu nomma un remplaçant. Les meilleurs chasseurs et guerriers de second ordre partirent avec leurs compagnons en quête du roi et de ses enfants. Ils ne revinrent jamais.

La troisième année, la tribu eut besoin d'un roi et non plus d'un remplaçant. Le Cercle se réunit, puis s'adressa au peuple et plaida sa cause. Nul n'avait besoin d'être persuadé, aussi ils élurent un nouveau roi avant de l'acclamer en cognant leurs lances contre leurs boucliers. Il s'agissait de Venharl Fils-d'Intagarn, lui-même fils de Rostakos, un ancien Roi des Colymar.

Les fils d'Ortossi se nommaient Gustand et Orendal. Elgane et Rana étaient leurs sœurs. Un jour, Gustand regagna le clan, des années après son départ. Il lui dit que son père avait besoin de métal. Tous acquiescèrent et Gustand prit tout le métal de la ville. Nul ne le revit jamais. Cette année-là, Fedarkos, du clan des Janstali, mit le clan des Karandoli en accusation à propos des droits de pâturage inhérents aux Collines des Mûres, mais aucune action ne fut entreprise.

L'année suivante, Rana revint et dit qu'elle avait besoin de laine pour son père. Le clan acquiesça, de sorte qu'il ne restait plus de laine dans le fort (y compris celle qui avait servi à faire des vêtements et des couvertures) le lendemain. Cette année-là, Fedarkos Fils-d'Harran porta des accusations. Il exigea qu'on lui donnât 100 moutons pour le dédommager des torts que son clan avait subis, mais le clan répondit qu'il obtiendrait une réponse l'année suivante.

L'année suivante, Orendal revint et dit que son père avait besoin de cuir. Il se trouvait toujours sur les lieux lorsque Fedarkos Fils-d'Harran vint piller le clan. Il se disputa avec Orendal, puis ils s'insultèrent et se livrèrent un combat féroce. Et bien qu'il fût le cousin du roi, Fedarkos trouva la mort.

"Le cuir ne nous suffira point, à présent, expliqua Orendal à ses parents. Et s'il s'en trouve un parmi vous qui souhaite donner sa vie pour l'un des siens, qu'il prenne du bois et vienne avec moi. C'est vraiment dommage que nous ne puissions prendre la pierre."

Ce fut Argantos le Boiteux qui porta le bois ce jour-là. C'était un pic-bâton et un vieillard qui n'avait pas eu d'enfants. Il mourut, et tous nous nous souvenons de lui en raison de sa bonne action.

Le lendemain, le clan des Jenstali tout entier vint venger la mort de son chef. Les thanes d'arme de la maison du roi arrivèrent également, eux qui se tenaient toujours prêts à combattre. Mais ils ne purent trouver nulle vengeance, car le clan avait filé. Là où s'étaient dressées des maisons, il ne restait plus que des trous dans le sol. Seules les constructions de pierre demeuraient telles qu'elles avaient toujours figuré.

Le clan des Jenstali s'estima satisfait, car il possédait à présent les Collines des Mûres, ainsi que le reste du territoire. Cela l'enrichit fortement, avant que la malchance ne le frappe et qu'un ennemi inconnu ne l'extermine complètement.

Lorsque le prêtre eut fini son récit, les membres de la tribu s'agitèrent avec inquiétude, car il était clair que les ancêtres d'Argrath et les enfants du onzième roi ne faisaient qu'un. Leika dit alors : "Evidemment, je vais demander aux Prophètes de Vérité de vérifier tout cela". C'est ce qu'ils firent et ils virent qu'il ne s'agissait pas de mensonges.

Argrath prit la parole : "Ma reine, certaines choses ont été commises, et d'autres ont été oubliées. J'aimerais participer à un événement dont on se souviendra. Je vous demande la permission de conduire mon propre clan en ces lieux, de le reconstituer de l'Autre Côté et de l'en ramener, ainsi que le bronze, la laine, le cuir, le bois et la pierre.

- Aucun roi des Sartari digne de ce nom ne repousserait la chance de te compter parmi les siens, fit Leika, et ce n'est certainement pas moi qui commencerai. Si, au cours des cinq prochaines années, tu peux ramener ton peuple à ses anciens gîtes de la façon que tu as décrite, vous serez tous réintégrés dans la Tribu des Colymar."

Et c'est ainsi que le clan des Karandoli retrouva la tribu.

BOLDHOME

SOURCE : COMPENDIUM DE PAVIS N1234 (NOTE : TRES SEMBLABLE AU COMPENDIUM DE JONSTOWN N271832)

La cité de Boldhome incarne le joyau du royaume. Le Roi Sartar était un bâtisseur de cités et celle-ci fut la sienne. Il reçut l'aide d'immortels pour l'édifier et, ce faisant, il accomplit de grandes prophéties. Cette cité constitue l'une des plus grandes et toutes furent érigées par un grand homme.

Boldhome fut fondée le "88e jour", c'est-à-dire saison du feu, semaine de l'eau, jour de la stase, 1492. Mais le Prince Sartar parla de 88e jour et l'expression demeura. En fait, il s'agit du 88e jour de l'année orlanthi, une semaine avant le jour très saint saisonnier d'Orlanth.

Sartar réalisa de nombreuses choses de cette façon : presque normales, mais jamais tout à fait, et généralement plus surprenantes qu'on ne pouvait s'y attendre. Il trouva ou inventa des solutions à des problèmes auparavant insolubles. Il changea tout ce qu'il toucha. Son plus grand changement porta sur lui-même : il devint le modèleur de cette terre alors qu'il n'était qu'un étranger.

Au début, Sartar figurait un étranger, l'exemple même du voyageur issu de la Connaissance Vagabonde et qui s'entoure de quelques rares amis. Il se déplaça en compagnie des Quivini (nom sous lequel on regroupe les nombreux clans et tribus querelleurs bordant les montagnes de Quivin) pendant des années. Il profita de cette période pour prouver sa grande et inhabituelle puissance en offrant paix et compromis aux tribus. Mais le plus surprenant reste le fait qu'il établit également la paix avec des non-humains et plus particulièrement avec le seigneur des mines naines, le peuple-loup des Telmori et les hommes-bêtes de la Terre des Canards.

Il jouissait également de sagesse et d'intelligence. Il comptait des rois et des reines pour amis, mais n'oubliait point le petit peuple pour autant. Nul n'oubliera jamais le jour où les membres de la tribu des Aranwyth se dressèrent contre leurs propres prêtres et nobles pour soutenir Sartar à la cour ; et ils emportèrent la dispute. Il échappa à un grand nombre de querelles de sang car il ne tua pas ses ennemis, se contentant de les transformer en vermine, en objet mécanique ou en monstre.

Finalement, il édifia Boldhome pour répondre à une vieille prophétie. Pour cela, il choisit une vallée belle et puissante, située sur les hauteurs des escarpements de Quivin. Il reçut l'aide de la race des nains mostali. Cela lui permit d'accomplir la prophétie en dressant la cité en une seule nuit et, par la même occasion, en la faisant belle et gracieuse.

Ensuite, Sartar s'attela à la grande et stimulante Preuve des Princes, également appelée Epreuve de la Couronne. Son succès montra qu'il était digne de porter le titre de Prince, ou "Premier", parmi les hommes. Entouré de quelques compagnons, il gagna le bord de la mer. Là, il contacta un grand esprit à même de guider et de protéger bien des tribus, capable de protéger un royaume.

Après ce Périple Occidental, les nombreux peuples reconnurent Sartar pour chef. Son premier titre fut celui de *Premier (Prince) des Quivini*. Quelques années plus tard, Sartar épousa la Reine Cheval Plumes, une noble étrangère qui régnait sur la l'autre partie de la Passe du Dragon. Sartar obtint alors le titre de Roi de la Passe du Dragon.

Pendant près de cinquante ans, Sartar s'attacha à construire et à étendre son grand royaume. Chacun de ses succès permit à la cité de gagner en taille et en importance. Finalement, elle devint le centre d'un royaume prospère, ainsi que le relais le plus important d'une route commerciale internationale qui s'avéra fort lucrative. C'est grâce à Sartar que nous pouvons boire du vin seshnegi dans nos châteaux, porter des perles venues d'extrême orient et orner nos sols de marbre sylilien.

L'oeuvre du Fondateur s'acheva au bout de nombreuses années. Le roi convoqua sa famille, ses serviteurs et ses sujets à son palais pour les remercier tous. Comme le prescrit la loi, il leur fit part de ses dernières volontés et de son testament, puis tous choisirent Saronil, le fils de Sartar, comme nouveau roi. Sartar les mena dehors et le peuple acclama également le roi Saronil.

Sartar escalada le grand brasero en bronze que l'on peut voir de n'importe quel endroit de la cité, de jour comme de nuit. Il prononça son dernier discours, loua le peuple et lui ordonna de bien guider ses dirigeants. Puis il lui fit entonner le Chant de l'Immolation, celui-là même que l'on interprète lors de l'incinération des cadavres. Comme tous chantaient, une grande lumière nimba Sartar. Elle gagna en intensité, tant et si bien que nul ne put supporter de la contempler plus longtemps. Elle se transforma en une grande flamme, et comme leur chant s'éteignait, les observateurs abasourdis purent la voir se refroidir et prendre l'apparence de la flamme orange et haute de cinq mètres que nous pouvons voir aujourd'hui. Sartar avait rejoint les royaumes des immortels et, de là, il continue de nous guider.

Pour l'honorer nous continuons d'appeler ces terres Sartar, et parfois même le Royaume de Sartar, même si notre dirigeant ne fut que prince.

DESCRIPTION GENERALE

La cité de Boldhome jouit d'une beauté aux charmes multiples. La plupart des cités se trouvent en des endroits faciles d'accès, pourtant Boldhome est sise en altitude, sur des pics montagneux. Seules deux routes y conduisent. Le Portail Oriental surplombe un pan de falaise à pic. Le Portail Nord ne peut être gagné qu'après avoir parcouru les nombreux kilomètres d'une route haute et sinueuse serpentant, au nord-ouest, le long des falaises abruptes des Monts Quivin.

La plupart des cités se dressent sur des plaines découvertes, ou bien au sommet d'une colline. Boldhome repose sur l'embranchement de deux vallées. Celles-ci s'étendent sous les pics du nord, de l'ouest et du sud. En raison des Monts Quivin et Darsh, à l'ouest, le soleil se couche tôt à Boldhome. De même il se lève de bonne heure, car la cité est surélevée et domine les grandes plaines de l'est.

En général, les autres cités sont entourées de murs construits par la main de l'homme. Mais pas Boldhome. Seules deux ou trois courtes portions du périmètre de Boldhome sont encerclées par un mur. Pour le reste, les montagnes et escarpements naturels empêchent tout passage à pied ou à cheval.

Dans la plupart des autres cités, les bâtiments sont serrés les uns contre les autres afin d'économiser l'espace libre. Ici, la coutume veut que les maisons se serrent, mais jamais au point de priver la plus pauvre des demeures d'un grand jardin. Et comme il n'y a aucune clôture, les pâtés sont parfois fort éloignés les uns des autres. Par conséquent, il existe divers quartiers semblables à de petites villes dans le bras sud, séparés les uns des autres par des espaces à ciel ouvert. Ceux-ci servent généralement de lieux de pâture aux bêtes.

Les nains ont participé à la construction des plus anciennes parties de Boldhome. Celles-ci forment de grandes sections de bâtiments bâties dans les pans

abrupts des falaises qui bordent le périmètre de la cité, ou sont perchées sur de grandes étendues de parois montagneuses. Ces zones de falaises portent le nom de "poches". C'est là que se trouvent habituellement les meilleures résidences, dans la Poche Orientale et la Poche Occidentale.

L'Entrée de la Ville

Le Mur Oriental protège le seul flanc ouvert de la cité contre l'extérieur. L'étroite vallée qui s'étend entre la Vache de Thorgeir et La Plongée ne mesure pas plus d'un kilomètre de large et est orientée vers l'est. Le Roi Sartar en édifia le mur en l'espace d'une seule nuit. Celui-ci fait six mètres de haut, cinq mètres de large à sa base, et deux mètres cinquante à son sommet. Les remparts s'élèvent sur quelque deux mètres cinquante supplémentaires et font entre 70 et 90 centimètres d'épaisseur.

Le mur se perce de trois portes. La Grand Porte, large de douze mètres, est placée au centre du mur. Les portails secondaires font six mètres de large chacun. La grand porte est pourvue d'une porte interne, découpée pour le portier. Celle-ci est très petite, ne mesurant qu'un mètre de haut et 70 centimètres de large. Toutes les portes sont lourdement renforcées de barres de fer qui traversent leur large dos.

La route qui mène à ce portail culmine à 61 mètres de hauteur et forme un à-pic. Elle comporte trois virages, aussi on l'appelle la Route Aux-Trois-Courbes. Elle fait près de six mètres de large et les chariots peuvent donc passer dans les deux sens simultanément. L'angle d'élévation de la route est relativement agréable. A quelques centaines de mètres de son sommet, avant le troisième virage et au-delà, on trouve le Promontoire du Héros. Là, une personne unique peut résister à une armée entière et ce, même si celle-ci compte en son sein des archers armés de flèches magiques. Un peu plus bas, entre le premier et le second méandre, se dresse le Pont de Korlmar.

La Grand Ville

Pour la plupart des habitants de la cité, le Marché Citadin fait office de centre public. C'est le plus grand des trois marchés qui alimentent les besoins quotidiens de la population locale. Les citadins peuvent y acheter des aliments, des outils ordinaires, des vêtements et autres produits essentiels.

Les quartiers résidentiels et industriels des nombreux artisans et ouvriers de la cité entourent la place du marché. Ils comportent l'Aire des Guildes et sa fière Maison Citadine des Guildes, ainsi que ses rues organisées par commerce : tous les artisans du cuir se trouvent dans la Rue du Cuir, tous les orfèvres se trouvent dans la Rue du Cuivre, et ainsi de suite.

La Poche Occidentale représente la plus belle des zones résidentielles et abrite principalement des marchands et quelques autres riches habitants de la Grand Ville.

La Poche Orientale se compose de deux parties. La Poche Orientale Inférieure contient surtout les résidences des travailleurs, y compris des immeubles d'appartements à taille modérée et pouvant contenir entre 20 et 30 unités fami-

liales dans le flanc de la falaise. La Poche Orientale Supérieure renferme les lieux de culte des tribus, des clans ou de toute autre organisation nécessitant un site surélevé. De même les "intérêts supérieurs" des clans sont situés en cet endroit. Ces bâtiments sont détenus en commun par les conseils tribaux.

Pour finir, la Poche Ultime est suspendue au-dessus du vide et donne l'impression d'être sur le point de tomber ou de s'envoler. C'est dans l'un des immeubles de ce quartier que se trouve la Porte Imagée. Enfoncés dans la paroi naturelle de la falaise, les battants de la porte sont faits d'un marbre sculpté et orné de scènes étranges. Ils sont toujours restés scellés et ne s'ouvriront que devant la personne pour laquelle ils ont été conçus : le prochain héritier du royaume.

Le Quartier International

Le Quartier International abrite les étrangers. Son Grand Marché figure ce marché international où l'on peut trouver des objets exotiques et peu communs. C'est ici que se rendent les marchands des contrées les plus lointaines, même ceux de Tarnisor et de Teshnos !

La Ville Haute repose sur une élévation permettant à ses habitants de dominer les maisons des roturiers de la grande ville.

Ici se dressent les habitations des ambassadeurs étrangers en résidence. Celles-ci comprennent les jolies demeures de la tribu des Habitants des Pâturages, du Royaume de Tarsh et du Royaume de Kethaela.

A proximité se découpe l'Inexpugnable Palais Nain, dans la paroi de la falaise. C'est là que vivent les Mostali. Nous devons beaucoup à ce charmant peuple souterrain, les Mostali, et notre royaume se porterait bien mal sans son amitié. Celui-ci sortit la nuit et érigea les meilleures et les plus belles sections de la cité. Le Seigneur Doré siège en ces murs, sur un trône qu'entoure un hall dont les mosaïques sont composées de gemmes. Il ne reçoit que peu de visiteurs et le Roi Saronil est l'un d'eux. On raconte que ses serviteurs sont en bronze et ses gardes en pierre.

Le Palais Royal et la Crête de l'Orage.

Le Palais de Sartar constitue la résidence royale. Il est perché à l'extrémité de la Crête de l'Orage, au sommet de laquelle s'élance le principal Temple d'Orlanth de la cité. C'est là que se tiennent toutes les cérémonies dédiées à Orlanth. Le Palais de Sartar est placé sur des falaises abruptes et surplombe la cité environnante d'une hauteur de 24 mètres. Sa structure est simple. A l'instar des Poches, les bâtiments ont généralement été taillés dans les escarpements et semblent saillir de la roche.

La Flamme de Sartar se consume en ce lieu, dans une cour. La flamme brillante et claire ne s'est jamais éteinte depuis la transformation par le feu de Sartar, il y a 15 ans de cela ¹. Trois énormes béliers en pierre montent la garde dans la cour.

¹ Cela date ce document de 1535.

La Cour du Roi se compose d'un grand espace à ciel ouvert, situé sous le palais. C'est là que le prince tient les assemblées de son peuple : les citoyens de cette cité. Le Podium du Héraut et le Podium du Peuple se trouvent non loin de là. Le premier voit les annonces officielles de la maison royale, et le second permet à qui le désire de venir y dire ce que bon lui semble.

Le Bras Droit

De nombreux fiefs tribaux bordent la vallée du Bras Droit. Chaque terrain comporte plusieurs maisons collectives, granges et greniers à céréales, ainsi qu'un lieu saint. Lorsque les membres de tribus provenant de l'arrière-pays visitent la cité, ils séjournent en cet endroit.

Les tribus en présence sont les Colymar, les Malani, les Cinsina, les Culbrea, les Telmori, les Aranwyth, les Estanval, les Kheldon, les Maboder, les Nostali, les Sambadi, les Balmyr, les Locaem et les Lismelder. En outre, pour des raisons qui lui sont propres, le Roi Sartar a fait installer un domaine destiné aux canards. Celui-ci se trouve à l'écart, sur une île, dans leur propre intérêt.

La Grande Rampe constitue l'une des deux voies d'accès à la cité. Les pans de falaise qui accostent le portail sont bien trop raides pour que des chevaux puissent s'y déplacer, aussi les rois ont-ils élaboré la route spéciale. Elle s'élève en partant du Bras Droit pour perforer les rochers sur lesquels une tour de garde bloque le chemin. Il est possible d'ouvrir les portes pour permettre le passage vers la route orientale qui traverse les montagnes.

Dans la cité, on peut remarquer ses magnifiques temples renfermant des statues exécutées par Wilms. Les plus célèbres d'entre eux restent les temples dédiés à Elmal, Uléria (sis à l'angle des voies de la Vérité et de la Liberté), Heler et Ernalda.

Le Bras Gauche

La grandeur de la cité se mesure au fait que les Races Aînées ont cherché à y établir des ambassadeurs et ce, malgré leur désaffection mutuelle.

La dernière race à avoir installé un ambassadeur dans ses fonctions demeure celle des Aldryami. Ceux-ci ont fait pousser un bosquet en l'espace d'une seule nuit afin de s'y abriter. Les Aldryami, que l'on appelle communément des elfes, se sont vus garantir leur sécurité et leur protection par le Roi. Seuls ceux qui ont la chance de recevoir une invitation ont le droit de gagner la zone forestière. Il y existe un grand arbre facile à discerner de l'extérieur. De nombreux arbres l'entourent, formant une ceinture un peu moins dense. Toutefois, aucune des personnes ayant eu l'heur d'entrer dans ce petit bosquet n'a jamais vu le gros arbre central. En outre, nul ne connaît le nombre d'elfes résidant en ce lieu. Ces derniers n'habitent la cité que depuis un an, mais nous savons avec certitude qu'ils resteront.

Les trolls, ou uz, vivent dans la Main Troll. Ce secteur occupe l'extrémité du Bras Gauche. La plupart des humains arrêtent leur chemin au niveau du poignet, là où se dresse une énorme tente de couleur noire servant de temple marchand à leur dieu, Argan Argar. Elle contient des marchandises que les humains ou tout autre visiteur peuvent acheter.

Par-delà la tente s'étend le Coin Troll. Il est situé aussi loin des humains que possible, engoncé dans un endroit que nul autre ne désire. C'est là que les trolls de Boldhome se réunissent lorsqu'ils se trouvent dans la cité. Le droit de résidence en ces lieux leur a officiellement été accordé, mais bien sûr, ils se méfient. Leur installation ressemble davantage à un campement de squatters pour mouettes qu'au lieu d'habitation d'une race intelligente. Ses habitants la gardent et la patrouillent, et l'ont même piégée pour se protéger.

De toute façon, il est évident qu'aucun humain ne s'y rend jamais.

Voilà donc la cité de Boldhome, un endroit où la plupart d'entre nous souhaitent avoir la chance d'habiter. Même ses quartiers les moins recommandables sont des sites baignés par l'exotisme des habitations des Races Aînées. Puissent les dieux la protéger et les déesses la bénir, et puisse la race humaine tout entière bénéficier de sa profusion.

LES HERBIVORES

Recueil de faits concernant les Peuples Chevaux

PAR JALK DEKOL

A Mon Seigneur Aringore de Dunstop :

Voici, comme convenu, l'assemblage des documents que j'ai pu obtenir auprès du Temple de Lhankor Mhy de Bordor. C'est une chance qu'ils soient demeurés intacts. Si les nordistes avaient pu agir comme ils l'entendaient, ces matériaux auraient également été brûlés. Nous ne pouvons que déplorer la perte de Bout du Monde et de Jonstown.

Comme à l'accoutumée, j'ai directement recopié les documents en question.

LES MYTHES DES ORIGINES

J'ai découvert ces histoires de genèse chez les primitifs de la Terre des Krjalki. En résumé :

L'HISTOIRE SOLAIRE

SOURCE : RECIT TROUVE CHEZ LE PEUPLE DU FLEUVE DE DARA HAPPA ET CHEZ LES NOMADES DE PENT.

A l'origine, le cheval incarnait une bête fort différente, noble et peut-être même draconique. Les Dara Happans prétendent qu'il s'agissait auparavant d'un hip-pogriffe. Mais la noble créature perdit lentement sa gloire au cours de la Déchéance pour devenir l'animal domestique que nous connaissons de nos jours. Hyalor, appelé Dresseur de Chevaux, le sauva de l'ignominie la plus complète.

C'était un chef en Pélوريا, dont se réclament aussi bien les Dara Happans que les nomades de Pent.

LE PONEY

Un jour, Orlanth déclara qu'il souhaitait que les Héortiens disposent de coursiers. Pour cela, il organisa un concours opposant tous les animaux honorables peuplant le monde. Naturellement, ceux-ci vinrent nombreux pour servir l'homme.

Elmal reçut le rôle de juge. Il choisit le cheval en raison de sa force, de son courage, de son obéissance, mais aussi parce qu'il était l'animal le plus stupide. Pourtant, il l'aima et il lui parla de cette façon particulière que connaissent les amoureux des bêtes. Depuis, Elmal et les chevaux ont toujours agi de concert.

Lorsqu'Elmal choisit son épouse dans le Clan des Tempêtes, il offrit un cadeau à son beau-père : les deux étalons qui conduisent son char, ainsi qu'une paire de juments. Ainsi naquirent les destriers des dieux.

L'HISTOIRE DE RALIOS

On raconte une histoire différente de la précédente en Ralios. Elle traite de Galanin, le Dieu Cheval.

Galanin relevait d'une "généalogie animale" fallacieuse, créée par les occidentaux afin d'organiser (et de maîtriser) la population des *hsunchen* autochtones. Ces derniers figuraient un peuple fort primitif qui n'avait toujours pas reçu la parole de l'Eveil.

"Galanin est le fils de Lofak, dieu des Animaux à Sabots et fils d'Hykim et de Mikyh, les ancêtres dragons de toutes les bêtes."

En fait, les Galanini formaient une grande confédération de monteurs de poneys qui vivait en Ralios avant que ce pays ne soit civilisé. Leurs ennemis se nommaient les Basmoli, ou hommes-lions, et occupaient alors Sénénéla et Tanisor.

L'HISTOIRE DU BOUCHER

Il existe une histoire qui explique la façon correcte de tuer un cheval. On raconte qu'autrefois, les gens et les chevaux ne faisaient qu'un. Ils étaient différents et ne se ressemblaient pas, si bien que tous étaient malheureux. Le Bouffon vint les trouver et vit une chance d'utiliser son nouveau poignard. Il dit au peuple cheval qu'il connaîtrait le bonheur s'il mangeait les aliments appropriés. Certains acceptèrent d'essayer. Le Bouffon déclara qu'ils devraient avoir les yeux bandés pour ce faire, et d'aucuns acquiescèrent. Aussi le Bouffon leur banda les yeux et leur mit son couteau dans la main. Puis il guida cette dernière afin de découper la proie qu'il avait fait prisonnière.

Au beau milieu de l'opération, l'un des coupeurs se rendit compte que le corps qu'il caressait était celui de sa jument préférée et il ouvrit les yeux. Il vit qu'elle avait déjà été démembrée et scindée en deux. Le Bouffon se contenta de rire et de disparaître, abandonnant son poignard derrière lui.

Le Coupeur, frappé de chagrin, fut horrifié en voyant que les deux parcelles de sa compagne demeuraient en vie. Il aurait voulu s'enfuir, mais le poignard pe-

sait bien trop lourd et il ne parvenait pas à le lâcher. Les deux morceaux se mirent alors à lui parler, et chacun, l'humain comme le chevalin, lui dit qu'il ne ressentait plus aucune souffrance et qu'il s'en trouvait bien plus heureux ainsi.

Le grand bruit que Coupeur et sa compagne avaient produit poussa les autres à ouvrir les yeux à leur tour et à contempler leur oeuvre. Tous ceux-là se muèrent en humain ou en cheval et devinrent le premier peuple des temps anciens à monter des chevaux. De nombreuses personnes leur volèrent ensuite leurs montures et leurs secrets.

Cependant, Coupeur ne se sépara jamais en deux entités et ne put jamais plus s'accoupler avec ses juments ni sa maîtresse.

LA COMPLAINTÉ DU CAVALIER

DECLARATION PRONONCEE PAR UN VIEUX CAVALIER DU SECOND AGE, EN PRAX. JE PENSE QU'ELLE CONCERNE SA TRIBU, CELLE-LA MEME QUI QUITTA PENT ET EMMENAGEA ICI A CAUSE DES DRAGONS. IL S'APPELAIT VASTAKO INDO, CE QUI SIGNIFIE CAVALIER EMBLUME.

Autrefois, le peuple comptait 100 chevaux.

La moitié de ceux-ci partit lorsque l'épée survint et trancha à jamais la vie de la mort. Mais dans ces ombres, 50 demeurèrent présents.

La moitié de ceux-ci partit lorsque le désordre se fit jour, et les hommes et les femmes se virent à jamais séparés. Mais il en resta 25.

La moitié de ceux-ci partit lorsque le langage apparut, et nous cessâmes de les comprendre. Mais 12 d'entre nous demeurèrent.

La moitié de ceux-ci partit lorsque les dieux querelleurs arrachèrent leurs ailes emplumées à nos chevaux. Mais six d'entre eux conservèrent leurs ailes. Nous, les six en question, nous envolâmes.

Puis la moitié de ceux-ci partit lorsque les dieux dévoreurs firent tomber les dents de nos chevaux. Cependant, trois d'entre nous gardèrent leurs dents.

Mais la moitié de ceux-ci partit lorsque les dieux du chaos lui arrachèrent les cornes. L'un de nous, pourtant, conserva ses cornes.

Mais lorsque les chevaux furent privés de leur pattes, aucun ne put se tenir debout, et même mes plumes et mes ailes ne suffirent pas à me sauver. Dépouvé de tout refuge, pris au piège, le peuple cheval cessa d'exister.

LES CHEFS DES HERBIVORES

TEXTE COMPOSE PAR YANDASTROS LE DRESSEUR-DE-LISTES. LES COMMENTAIRES ENTRE (PARENTHESES) SONT L'OEUVRE D'ORNOSTES L'ANTHOLOGISTE

Le premier fut le Roi **Sabot de Fer**, un noble patriarche qui montait le dieu cheval en personne. (Attention à ne pas le confondre avec Sabot de Fer le Centaure).

- Yanasdros Soleil**, dont la femme était le déesse cheval. (Il fut le premier humain à naître sur le sol sacré de la Passe du Dragon.)
- Yanasdarin Voitloin**, qui gagna le sommet du Mont Sacré et vit le futur.
- Hendroste Un-Pied**, dont les exploits de monte n'ont jamais pu être égalés.
- Yanasdral le Sage**, dont le règne apporta paix et abondance, car les trolls eux-mêmes lui versaient un tribut.
- Yanasdarin le Chasseur**, qui chassa le Daim de Fer en Ernaldi, et l'attrapa sur la falaise du gouffre sans fond.
- Josadarin l'Etalon**, qui eut des enfants chevaux. C'est sous son règne que les Vagabonds quittèrent la tribu.
- Yanordrast Boncoeur**, à qui il s'avéra impossible de faire perdre la tête et dont la générosité toucha tout un chacun.
- Hendroste Main-d'Or**, qui découvrit le peuple fourmi comme celui-ci rampait sous la tente. Il tissa les liens invisibles qui en fit des esclaves.
- Hendroste Coeur-d'Or**, qui divertit le héros indigent et aida Arim à se marier.
(vers 1340 ?)
- Jardanroste Etoile du Pôle**, qui mena des guerriers du soleil, des planètes, et même des étoiles dans un combat contre la Pique Noire.
- Wanasdral Etoile du Pôle**, qui permit aux collines d'enterrer la lune et fit les dons de Péloria à son peuple. (1362, Bataille des Collines Tombantes)
- Jardanroste Briseur**, qui vola les Trois Miroirs lorsqu'il chevaucha à reculons sur la Voie Lunaire et laissa ses empreintes dans la roche.
- Jardankorda le Brave**, qui fut trahi par Yarandros et détruit au combat.
(vers 1395 ?)
- Yaranspolti l'Incendiaire**, qui utilisa le feu comme une arme et chassa ainsi l'ennemi de nos terres alors que Malia était notre invitée.
- Jardandarin Bouclier-Vivant**, qui fit la paix avec les Tarshites et fonda le Troupeau du Guérisseur.
- Dastalkorda le Guetteur**, qui changea la Danse Fantôme en Danse Secrète.
- Dastalpolti le Chasseur**, qui partit chercher le Daim de Cuivre en Ernaldi et s'en revint avec le premier Cerf Rouge.
- Dastalroste Sansfeu**, qui vécut surtout par-delà les terres arides pour le bien de son peuple.
- Dastaldarin Vengeur**, dont la servante était la reine de Tarsh.
- Jardanroste Anneau-Joyau**, Compagnon des Rois, qui fut trahi et enterré vivant.
- Esnandral le Champion**, qui défendit farouchement son culte et mourut de façon décisive.
- Endars Debout**, qui portait des peaux d'hommes-loups, utilisait deux arcs simultanément et qui fut l'un des époux de la Reine Cheval Plumes.
- Dastaldarin Grande-Lance**, qui écrasa les rebelles et perdit le Val des Sikithi quand la Ligne Brillante s'y répandit. Il en perdit également le sourire.
- Yanasdarin le Chanceux**, qui mena des raids farouches à l'encontre des caravanes sartarites et ne fut jamais capturé, pas même lorsque des agents et des armées se mirent à sa poursuite.

- Dastapolti Main-Noire**, qui ramena les poissons de la Cité des Horreurs, laquelle est située de l'autre côté du pont de la Cité des Merveilles.
- Jendetarin le Fort**, qui aida le Roi de Tarsh à éliminer les étrangers issus de la Lune Rouge et reconquit le Val des Sikithi.
- Jardanroste le Rouquin**, qui porta assistance à sa famille et annihila les Faux Chevaux Soleil au combat. Il tenta de venger les siens l'année suivante mais fut emprisonné et dut garder les chaînes pendant le restant de ses jours.
- Dastapolti le Paisible**, qui eut quinze fils et quinze filles, et était l'ami du grand roi.
- Jardanréel le Voyageur** tint le rôle de protecteur lors du mariage de la Reine Cheval Plumes avec le nouveau Roi de Sartar, et resta un allié et un ami fidèle par la suite.
- Penraltan Or**, qui pilla Sartar chaque année jusqu'à ce que les hommes de la lune le fissent arrêter. Il participa à la chute de Boldhome, mais l'empereur le tra-hit et le tua.
- Endarsdron le Sombre** ne se battait que de nuit. Il obligea l'empereur à s'excuser des préjugés portés et mourut peu après.
- Jarsandron Dix-Troupeaux** fut un roi noble et puissant. Il envoya souvent ses troupes soutenir les nombreuses conquêtes de l'armée lunar. Il fut assassiné par ceux qui haïssaient la lune.
- Jadetin le Vengeur** défendit ses terres et entama la danse du soleil lors d'un rêve où il vit les dragons du monde détruire les assassins de sa famille. Il prit la tête de ses hommes, invisibles à la lumière du jour, et tua le roi maléfique.
- Karndaro le Bondissant** vint ensuite. Une fois, son coursier le mena de sommet montagneux en sommet montagneux pour atteindre la cité naine de Nida.
- Penraltan le Tueur** lui succéda. Il aimait conduire ses hommes à des batailles lointaines et combattit aux côtés des géants.
- Politean l'Étincelant** fut vaincu par les spectres écarlates et suspendu pendant deux années dans les cieux, où il rôtit vivant. A sa mort, tous les survivants purent entendre les cloches du soleil. Ceux-ci suivaient l'autre piste de Karndaro le Bondissant et on perdit leur trace jusqu'à Unatelo.
- Protopius l'Étincelant** fut le chef suivant. De son vivant, il régna sur la Passe du Dragon tout entière. Il périt lors de la Bataille de Dantofol.

LES REINES CHEVAL PLUMES

La première reine se nommait "Atteint le Bout du Monde". Tant qu'elle consentit à des efforts, sa puissance resta sans limite, jusqu'au jour où elle échoua. Ainsi elle eut une vie de grands accomplissements et de grandes luttes ; et même si elle ne réussit pas en toute chose, elle connut le plus grand des succès, celui qui consistait à libérer son peuple.

La-ungarient avait toujours représenté une déesse accommodante. Elle avait beau dépendre de son époux, elle n'en détenait pas moins certains pouvoirs au sein de sa famille. Pourtant, elle trouva un jour son mari en train de battre ses

enfants sans aucune pitié, aussi elle lui demanda de cesser. Esnandrol refusa, ce qui la terrifia. Elle se détourna et s'enfuit pour se cacher dans les royaumes ombrageux. Là, elle rencontra ses soeurs, qui étaient portées manquantes depuis plusieurs années. Elles partagèrent leurs secrets, les bons comme les mauvais, puis elles conférèrent ses propres pouvoirs royaux à la reine. A son retour, elle portait le nom de Reine Cheval Plumes, car elle arborait les anciens insignes royaux, arrachés à sa déesse au cours de l'âge des dieux.

Cette époque s'avéra fort bénéfique pour la Tribu de la Terre. En Tarsh, la déesse contrôlait la dynastie sacrificielle d'Illaro, et en Sartar, les Orendanae siégèrent aux cercles tribaux des trois tribus dominantes. C'est bien évidemment en Esrolia qu'ils furent les plus puissants, guidés par le règne de la Haute Reine Bruvala. Profitant d'un soutien venu du dessous et des alentours, la Reine Cheval Plumes s'acquittait un grand nombre de partisans et une grande puissance.

Voici quelques-unes de ses réussites : la libération des femmes qui acceptaient de la suivre, et celle de la race des vendref ; l'établissement de frontières reconnues ; le début d'une réforme touchant le culte de la déesse ; une collaboration avec les Rois Soleil ; l'instauration d'une nouvelle loi régissant les relations entre clans ; la restauration de l'espèce Oeildoré ; et l'enfantement d'enfants sains. Le seul échec marquant qu'elle connût eut trait au choix de ses maris, car elle chercha à en avoir plus d'un, comme il était coutume en Esrolia. Mais comme chacun sait, la bigamie et la polyandrie sont frappées d'impossibilité pour ceux d'entre nous qui restent purs. A cela, même ses grands pouvoirs ne purent rien changer.

A sa mort, elle fut placée sur le dos d'un Oeildoré paré de plumes et l'animal porta son corps dans les royaumes de la félicité alors que sa tribu pleurait et souffrait, en proie au chagrin. Depuis lors, toutes les reines reçoivent des honneurs identiques à leur mort.

Celle qui lui succéda tint bon ; elle portait le nom de "Garde les Enfants". L'inconstant conseil du Roi Soleil ne parvint pas à ébranler sa détermination et elle s'assura que tous sachent comment s'échapper de la lune et se dérober devant les guerriers tempêtes. Lorsque Jarandoste le Rouquin fut emprisonné, elle lui rendit trois fois visite et lui donna deux paires de jumeaux en dépit de la protection magique de la prison lunar.

La troisième reine fit également preuve de sagesse ; elle se nommait "Mère des Terres". Elle fut courtisée par bien des grands rois et ceux-ci lui offrirent de vastes royaumes en cadeau, si bien qu'elle finit par régner sur la Passe du Dragon tout entière. Elle épousa alors son amant préféré et lui resta fidèle même après sa mort au Pic du Grizzli.

La reine suivante s'appelait "Splendide Parmi les Fats". Elle ne se maria jamais, mais eut trois filles qui épousèrent chacune un roi. Elles obtinrent toutes les trois un des Brassards de Sartar que leurs époux leur rapportèrent après le pillage de Boldhome.

La reine suivante avait pour nom "Richesse Sans Larmes". Elle voulut faire en sorte que son cadeau de mariage ne lui soit offert par quiconque, pourtant son prétendant parvint à répondre à ses exigences et même à les surpasser. Ainsi la reine jouit de déférence dans toutes les Provinces. Ils eurent deux enfants.

La sixième fut "Matrone Célibataire", qui fit vœu de ne jamais prendre époux. Elle aimait la guerre et perdit la vie au combat, en Esrolia.

La reine qui lui succéda se nommait "D'un Coeur Amer", car elle envoya son propre fils venger la tribu d'un ennemi vil. Elle l'aida à se corrompre dans l'ombre et l'abandonna après qu'il ait rempli sa tâche. Elle encouragea la formation de meutes de guerre et fut la première à renvoyer les clans vendref afin qu'ils émigrent. Elle combattit sa propre soeur, mais fut trahie par le ver qui l'habitait. Celui-ci la tua en jaillissant de ses entrailles lorsque Jandetin le Vengeur se mit à danser. Elle se retrouva seule, sans personne pour la pleurer ou accompagner son trépas de prières, pourtant l'Oeildoré vint la chercher.

La huitième, appelée "Atteint Tout le Monde", devint Haute Reine de la Passe du Dragon, car elle sut choisir son mari avec sagesse. La cérémonie de son mariage reste la plus somptueuse jamais connue par l'humanité. Les invités englutirent entièrement le Troupeau de Voriof lorsque celui-ci l'apporta et jusqu'à la dernière goutte de bière du Chaudron du Géant.

CHANT DE CREATION DES HERBIVORES

MANIFISDI LE SOMBRE, 3e ANNEE

Voici le texte du "Chant de Création" qu'entonnaient les Herbivores. A l'instar d'un grand nombre de chants de ce type, sa forme externe révèle peu de choses. Je connais certaines des références qui y sont faites et puis deviner les autres. J'en dresserai la liste dans des annotations.

Les "battements" dont il est question en tête de certaines strophes correspondent à ceux du tambour et chacun d'eux dispose de son propre rythme traditionnel. Lorsqu'ils entendent lesdits battements, les auditeurs savent que leur tour est venu de participer à la représentation cérémonielle. Ils pleurent lors du Battement Funèbre, etc.

Battement d'Ouverture

L'époque qui vit : la lune révéler son cinquième visage.

L'époque qui vit : naître la tribu des ombres.

L'époque qui vit : les hommes être séparés des chevaux.

L'époque qui vit : la Reine Plumes s'en retourner chez elle.

Battement Funèbre

"Ceux qui sont déjà venus" ² appellent

Leurs promesses sont douces en ce jour

Ils n'ont plus faim, ils ne souffrent plus

"Ceux qui partirent tôt" ³ sont heureux à présent.

240

241

² en d'autres termes, les morts

³ les enfants décédés

*"Celui qui Se Lève" ⁴ appelle
Sa promesse est douce en ce jour
Dans son domaine, nul n'a faim et nul ne souffre
"Celui qui abandonna" ⁵ est heureux à présent.*

*"Celle qui nous Dévore" ⁶ appelle
Son visage, qu'elle dissimule, est magnifique
Nul n'a faim, nul ne souffre dans ses bras
"Celle qui nous Reçoit" est heureuse à présent.
Son visage, qu'elle dissimule, est magnifique*

(ces couplets semblent invoquer les morts, ou encore les souvenirs des temps anciens, quand la mort semblait préférable à la vie. Cette humeur reproduit certainement l'époque qui vit la Reine Plumes regagner sa tribu.)

*Battement du Héros, sons de flûte
Dans le royaume des morts ils dansent
Dans le royaume des aveugles ils peuvent discerner
Dans le royaume des silencieux elle parle
Dans le royaume de l'oubli elle sait m'identifier.
Quand le peuple se trouva nu, elle nous habilla.
Quand le peuple eut faim, elle nourrit.
Quand le peuple fut perdu, elle nous guida.
Quand le peuple resta silencieux, elle dit.*

(ces deux strophes correspondent à une forme d'invocation et de bénédiction typique des Herbivores, et apparaissent lors de nombreuses cérémonies différentes. Elles sont répétées ci-après d'une façon légèrement dissemblable.)

*Les plumes d'or je puis voir
Les plumes des crinières et des queues ;
Les plumes des cils, des doigts, et des orteils
Les plumes des sabots, des cheveux, et des vêtements.*

(Il s'agit de la description d'une partie du costume raffiné que porte la Reine. Ce portrait sert à poser la Reine comme objet de leur adoration.)

*Dans le royaume des morts ils dansent
Dans le royaume des aveugles ils peuvent discerner
Dans le royaume des silencieux il parle
Dans le royaume de l'oubli il sait m'identifier.
Quand le peuple se trouva nu, il nous habilla.
Quand le peuple eut faim, il nourrit.*

Quand le peuple fut perdu, il nous guida.

Quand le peuple resta silencieux, il dit.

(voir plus haut)

Le cercle du campement je puis voir,

Le cercle des portails et du bois.

Le cercle d'un bouclier, des armes, et d'une carapace,

Le cercle du courage, de l'abondance, et du bien.

(Ce texte constitue essentiellement un relevé des attributs communs aux guerriers héroïques. Cependant, les indices "portails", "bois" et "carapace" correspondent à Hiia Homme-d'Épée qui se hissa au devant du culte en compagnie de la Reine Plumes.)

Battement des Réjouissances

Quand le Seigneur et la Dame dansent,

Le Seigneur Céleste poursuit sa course dans les hauteurs.

Quand le Seigneur et la Dame dansent,

La Dame de la Terre s'élève dans les hauteurs.

Ralliez la danse du Seigneur et de la Dame.

Ralliez le Seigneur lorsqu'il poursuit sa course dans les hauteurs.

Ralliez la danse du Seigneur et de la Dame.

Ralliez la Dame de la Terre lorsqu'elle s'élève dans les hauteurs.

La danse et les déités ne font qu'un.

Les déités et les danseurs ne font qu'un.

Les danseurs et la danse ne font qu'un.

Un dans la nouveauté,

un dans l'ancienneté,

L'Un dans la Multiplicité,

le Nouveau issu de l'Ancien.

(ces couplets sont répétés alors que les participants chantent et dansent jusqu'à ce qu'ils entrent dans le monde des esprits. Il s'effondrent et communient avec leur Seigneur et leur Dame, puis ils s'éveillent et tiennent un banquet.)

FRAGMENTS DIVERS

ARGRATH ET LE DIABLE

Une fois privé de la façade procurée par Déesse Rouge et l'Empire Lunar, l'ennemi dut révéler sa véritable nature le jour où Wakboth, le Dieu de la Fin Ultime, apparut pour régir l'humanité.

Il accéda au trône du nord.

Les habitants et déités vertueux de Péloria se rebellèrent contre le mal grandissant. Lorsqu'ils s'assemblèrent, ils se firent semblables au soleil et consumèrent la vie polluée des masses de citoyens corrompus osant leur résister. L'Armée de l'Empereur se réunit et marcha sur les Champs de Distain pour y livrer bataille. Là, elle se dressa comme elle s'était dressée avant l'avènement du Temps et la nation tout entière défia le Diable. Wakboth écrasa le peuple comme de la gelée et lorsque la Bataille de Distain prit fin, les dieux eux-mêmes servirent d'aliment.

Alors Wakboth s'empara de la couronne. Celle-ci s'ornait des corps vivants d'un millier de grands prêtres et de grandes prêtresses, et chacun d'eux servait un dieu en proie à des vices, une corruption, une perversion ou une mutation inimaginables. Le Trio Impie disposa d'empires sur lesquels il régna.

Argrath réunit tous les membres de son conseil et leur demanda que faire. Ils répondirent que, dans les temps anciens, cette situation n'avait pu trouver de solution qu'à travers les Porteurs de Lumière. Toutefois, Argrath avait déjà entrepris la quête, si bien qu'elle n'offrait plus aucun recours.

Cependant, le Chaos était en marche. Aussi Argrath devint le Fléau-du-Chaos, à l'instar de son prédécesseur homonyme et conjura les puissances du monde. Tous les peuples qu'il connaissait invoquèrent leurs déités, et celles-ci appelèrent leurs semblables, car la venue du chaos dans le monde avait réveillé tous les dieux.

Puis, en dépit de son aspect presque insignifiant, un petit esprit prit la parole au sein de l'assemblée. Il s'agissait de l'Esprit Araignée. Celle-ci dit au conseil : "Nous nous trouvons en face d'une chose que vous n'attendiez point. Une chose qui n'avait point d'existence auparavant. Une chose dont il faut s'occuper d'une façon nouvelle.

Argrath, tu n'as certes point gagné cet endroit en agissant selon les anciens préceptes. Pourtant, parmi ceux-ci, j'en connais un qui fonctionne encore : la Coopération est la clé de notre succès sur le chaos. Nous tous ici présents devons accepter la décision qui sera prise. Nous tous ici présents pouvons nous passer de ce que nous n'aimons point. Jurez-vous de vous y employer ?"

Et les dieux jurèrent, car ils n'avaient pas d'autre choix. Wakboth arrivait et ils ne savaient que faire.

Aussi Esprit Araignée tissa un grand filet constitué de choses qui n'existaient plus. Puis elle expliqua aux déités où se tenir et leur donna des instructions à exécuter le moment venu. Alors le Diable survint en ce lieu et parmi eux, ses yeux brillant d'une lueur maléfique, son visage exsudant la crasse, son être empoisonnant l'existence.

"Toi, mon ennemi, arrête-toi devant moi ! s'exclama Argrath. Tu es venu nous détruire, tout comme tu l'avais fait avec nos ancêtres. *Tu viens tous les 600 ans*⁷, aussi nous nous attendions à te voir et nous nous attendrons à le faire, encore et toujours, jusqu'à ce que tu disparaisses une bonne fois pour toutes."

Puis Argrath leur dit que faire. A l'unisson, les dieux enveloppèrent l'envahisseur maléfique dans le grand filet et chacun maintint une prise ferme avant de tirer dessus.

Si Argrath n'a jamais été lié aux anciens usages, il dépendait quand même d'eux. Son bouffon choisit ce moment pour le trahir. Les membres du conseil tirèrent tant sur le filet que celui-ci les recouvrit et les prit au piège, tels des écuireux dans un sac à grosses mailles.

Wakboth tendit le bras vers le filet et les dévora tous avec force morsures et grincements terrifiants. Argrath mit cet instant à profit pour transpercer le démon à l'aide de l'Épée des Porteurs de Lumière, dévoilant ainsi le vide le constituant. *"Nous devons accepter notre part de Vie et tuer tous ceux qui souhaitent nous assassiner,"*⁸ déclara Argrath. Et il tua le serpent qui s'était lové autour de lui et l'avait blesé. Ensuite, il découpa le cadavre en morceaux à l'aide de l'Épée Incassable et ne trouva que des choses mortes à l'intérieur. Il fit don des parties du corps à ses alliés.

Alors Argrath, Esprit Araignée et les quelques rares survivants bénirent le monde et offrirent à celui des vivants toutes les bonnes choses qu'ils avaient découvert en leur milieu. Et depuis lors, ce monde est devenu notre monde.

Et il dit : "Il ne reste qu'un seul secret à présent et il concerne ce que nous avons fait. Le monde va maintenant demeurer en l'état, sans qu'aucun dieu ou déesse ne puisse intervenir. Ce monde est libre aujourd'hui, c'est un monde créé par les humains, pour les humains et dirigé par eux-mêmes."

244

245

⁷ cette mise en italique est de mon fait. Voir ma "Conclusion".

⁸ cette mise en italique est de mon fait. Comparez ces propos à ceux donnés dans la "Première Partie" de la *Saga d'Argrath*. Voir également ma "Conclusion".

RAPPORT LUNAR SUR LA POPULATION

A Dagius Furius, Chef du Service de Renseignements

Feu/Eau/Obscurité/7-29

Seigneur,

Je ne crois pas que la tribu des Colymar puisse rassembler plus de 300 guerriers dignes de ce nom même si elle se trouve maintenant en position de force.

Voici pourquoi : leur chef-lieu, Vinclair, comprend 650 adultes environ, plus 900 enfants qui n'entrent pas en ligne de compte. L'exemple sylilien nous a appris que près de 10 % d'une population s'établit dans ses centres urbains. En conséquence, le nombre total d'adultes de la tribu ne doit guère excéder 6 500 personnes.

Parmi eux se trouvent 3 250 hommes, lesquels sont potentiellement capables d'entreprendre une action militaire. 85 % d'entre eux environ sont susceptibles de s'assembler et c'est là le maximum. Cela donne donc 2 800 guerriers en tout, peu ou prou.

Cependant, pour la plupart, ils s'avèrent primitifs. Ils sont armés et savent courir les collines et les bois, mais ils ignorent l'art de se battre. De plus, leur pauvreté leur interdit pour la plupart l'accès aux épées et armures de bonne qualité.

Notre propre armée nous a appris qu'il est difficile d'obtenir une armée composée à 10 % de soldats d'élites. Difficile, mais non impossible. Supposons qu'il en est de même pour ces rustres. Cela leur donne au maximum 280 soldats qualifiés et capables de s'opposer à nos fantassins bouclier contre bouclier. Ce nombre ne suffit guère à la protection de leur stupide fortin de colline.

- Le Bon Rat

TROIS INVOCATIONS

SOURCE : PETEN DE PENNEL, SCRIBE

Voici les trois débuts que j'ai appris auprès des conteurs. Chacun d'eux se voit accompagner d'un battement de tambour. J'ai également résumé la gestuelle appropriée.

UN. LE PREMIER AGE

SOURCE : SAGA D'HARMAST, SOURCE ECRITE

"Je me nomme Engorn et j'adresse cette prière à Issaries, le Dieu Parlant, comme vous m'avez dit de le faire. Je te demande, Seigneur des Langues, de me répondre, comme tu m'as dit que tu le ferais."

battement de tambour : lent et soutenu.

gestuelle : s'accroupir, indiquer les quartiers et bouger "comme s'il semait lui-même les étoiles et le ciel, ou encore plaçait les montagnes sur la terre nue et à vif."

"Je demande aux Six Gardiens de s'éveiller et de tenir cet espace pour mon récit. Je demande au Seigneur du Pouvoir de m'emplir du conte. Je demande à la Dame Inspiratrice de s'installer en moi et de raconter l'histoire de la création du monde."

VERSION DIFFERENTE

"Je me nomme Dandern et j'adresse cette prière au Dieu Erudit, comme vous m'avez dit de le faire. Je demande au Dieu Erudit de me répondre, comme tu m'as dit que tu le ferais."

"Je demande aux Six Gardiens de s'éveiller et de tenir l'espace qui les sépare pour mon récit. Je demande au Seigneur des Légendes de doter ce conte de Pouvoir. Je demande à la Dame Inspiratrice de s'installer en moi et de raconter l'histoire de la création du monde."

DEUX. LE SECOND AGE

SOURCE : LE SHERL (VOUS SAVEZ...)

tambour : lent et soutenu

gestuelle : aucune, transe

"Je m'appelle Jarang, Fils de Jornatos, du clan des Tedanling. Je suis un initié du Dieu Parlant, et l'un des hommes du chef de ce campement."

"Je m'appelle Jarang, et je t'adresse cette prière, Dieu Parlant, comme tu m'as dit de le faire. Et je te demande, Seigneur des Histoires, de t'exprimer par-devers moi, comme tu m'as dit que tu le ferais."

"J'ai découvert Sept Vents et lorsqu'ils se sont mis à parler tous ensemble la vérité du conte m'est apparue. Je demande à présent à ces sept vents de venir en ce lieu et de faire retentir leur voix par-devers la mienne."

TROIS. LE TROISIEME AGE

SOURCE : LA LETTRE DE MON FRERE DE PAVIS, OU IL ENTENDIT CET HOMME S'EXPRIMER

tambour : lent et soutenu :

gestuelle : aucune, si ce n'est celle consistant à battre le tambour

"Je m'appelle Arnbord, Fils de Venharl, du clan des Karandoli et de la tribu des Colymar. Je suis un poète et l'un des hommes du chef de ce campement."

"Je m'appelle Arnbord, et je t'adresse cette prière, Issaries, comme tu m'as dit de le faire. Et je te demande, toi le dieu qui me permet de parler justement, de t'exprimer par-devers moi."

"Je demande aux Gardiens des Six Histoires de s'éveiller et de m'emplir du récit. Je demande à la Dame Inspiratrice de s'installer en moi, et de raconter l'histoire de la création du monde."

LES COMPAGNONS DE KALLYR

Chef : Kallyr Sourcil d'Etoile Fille-de-Loricon,
Gardien : Insterid Yeux de Feu, du clan du Rocher Noir
Portier : Orngerin Tienbon, du clan des Vertmoitié
Eclaireur : Orlaront Ami-des-Dragons, des Jerending
Porteur de Feu : Randella Fille-d'Offir, du Rocher Noir
Porteur d'Eau : Elmalandti, de l'Epicéa Bleu
Cuisinier : Olende Fils-d'Endal, des lointains Chênes Trapus
Magicien : Minaryth Pourpre, de Jonstown
Guérisseuse : Ernaldesta la Vigoureuse, des Elkenval
Chanteuse : Oranda Rit-ou-Pleure, des Quartz Blancs

UN AVERTISSEMENT

Voici les mots que j'ai entendu prononcer avant le début des cérémonies du Temps Sacré :

*Regardez autour de vous !
Des étrangers sont parmi nous !
L'un d'eux mourra ce soir,
Et nous ignorons qui est notre ennemi !
Faites attention à qui vous parlez.*

L'ÉTRANGE FRAGMENT

Enfin la mer s'apaisa. Les Vagues Serpentine disparurent. Les Dragons de la Mer se firent invisibles. Mais le seigneur en colère était toujours là.

"Je ne peux peut-être pas *te* tuer, dit-il, mais je peux précipiter tes compagnons dans les profondeurs.

- Oh, Roi des Mers Détrouseur, fis-je. Nous avons atteint le Bout du Monde, aussi tu ferais mieux de m'aider au lieu de m'importuner.

- Mon monde est révolu, rétorqua-t-il. Et il en est de même du tien. Plaide ta cause, rends-toi à moi, dédommage-moi des dégâts que tu as fait subir à mon peuple et je considérerai alors la possibilité de t'épargner cet assaut.

- Un jour, tu apprendras à me respecter comme il convient, déclarai-je. Ecoute tes pires instincts et souffre une nouvelle fois, Roi Détrouseur." Et Magasta réunit ses forces pour livrer bataille.

Ecoutez, car je vais vous expliquer de quelle façon nous les avons combattus. Nous avons épousé la méthode qu'Orlanth avait toujours mis en pratique et avons invoqué l'aide de ses forces et de ses alliés, comme il était coutume de le faire aux Temps Aînés.

Or donc, dans le lointain, là où la mer se précipite dans l'abîme sans fond, le Roi de la Mer ordonna à ses serviteurs de fermer la Valve Infernale. Les Manthi de l'Océan de l'Eternel Retour nagèrent suivant une formation rigoureusement

circulaire, ce qui accéléra le tourbillon grondant du gouffre béant. Le cadavre d'un continent y fut projeté afin de l'engorger. Et, l'espace d'un instant, la fosse demeura obturée, si bien que les courants rageurs qu'elle aspirait s'en trouvèrent libérés.

L'eau qui nous entourait s'agita et s'éleva de toute part. Puis, telle une série de rides inversées, les vagues déferlèrent sur nous, portant une armée ennemie sur leur crête.

Tout d'abord, les vagues assaillirent le littoral, envoyées à notre rencontre par le Roi Ondin. Elles s'abattirent sur nos plages et emportèrent le sable, de sorte que la coquille de la tortue s'en trouva exposée.

De nombreux hommes-sirènes chevauchaient les vagues. Ils rechignaient à nous combattre, car leur race n'est pas guerrière, mais leurs mères les y incitaient, elles qui détestent leurs compagnons. Je pouvais distinguer leurs chefs parmi ces dernières. En tête se trouvait Ludocha, une femme superbe à la peau lisse et brillante, modelée par ses enfants. Ceux-ci formaient le peuple phoque. Il y avait aussi Ouaria, la Gentille. Et puis Malaspa, le Poisson Affamé, dont le peuple était armé de tridents détestables afin de nous transpercer.

J'invoquai Diendimos, Père des Ludoch, et Por Janks, Père des Ouori. Ces dieux, des parents des miens, avaient autrefois maté les déesses qui toutes deux figuraient des nymphes des mers. Cette fois, ils n'eurent pas besoin de combattre et leurs femmes s'enfuirent à leur apparition, s'enfonçant dans les eaux en compagnie de leurs centaines d'enfants.

Egransk survint alors, mais il dut affronter Malaspa. L'eau moussa sur les lieux de leur lutte. Puis, lorsqu'Egransk se redressa, victorieux, il apparut couvert de blessures et de sang, si bien qu'il s'effaça dans des hurlements d'agonie.

Les Ysabbau vinrent en seconde position, propulsés sur les vagues destructrices des Trois Fils d'Ondin appelés Vague des Marées, Briseur de Navires et Avalleur d'Iles. Ils chevauchaient les vagues, aussi peu visibles que des îles sous-marines cherchant à nous dévorer.

En troisième position vinrent Brastalos et les Waertagi. Brastalos se mit bien en vue, planant au centre de notre petit monde. L'air, au-dessus de nous, s'immobilisa. Et son air figé me paralysa. J'hésitai à livrer un Combat Parental. Le temps de mon hésitation permit à une paire de dragons d'apparaître, effleurant la surface dans notre direction.

Je me souvins alors de l'histoire d'Orlanth et d'Aroka.

Puis je vis qu'il ne s'agissait pas de dragons mais de vaisseaux dragons que leurs maîtres avaient déjà matés. Ma magie ne m'aida pas, si bien que les navires gigantesques se précipitèrent sur nous et plantèrent leur bec acéré dans Sofala. De fait, l'île se mit à tanguer et le sang rouge et lumineux de la tortue se déversa dans la mer.

La pluie de sang attira les Monstres des Profondeurs. Je ne pouvais attendre plus longtemps. J'invoquai donc les Forces Extérieures et affrontai ma propre soeur, Brastalos. Comme elle ne pouvait résister à un quelconque vent véritable, elle s'enfuit en pleurant et en geignant. Je fis ensuite appel au Vent du Nord et l'envoyai, glacial et armé des enfants de Valind, à l'encontre des vaisseaux dragons.

Les Courants du Destin, ces créatures aquatiques qui faisaient ressembler Vague des Marées et les vaisseaux dragons à des nains, arrivèrent en quatrième position. Ils attaquèrent Sofala. L'un d'eux s'enroula autour de son cou, un autre autour de son flanc gauche et un troisième tout autour de sa coquille. Ce dernier serra et brisa la merveilleuse terre sur laquelle nous avions vécu.

Ils nous attirèrent dans les profondeurs.

Mais je suis le Dieu de l'Air. Je ne suis nullement le pion de la Mer. Je me contentai de souffler, opposant ainsi ma puissance à celle des eaux. Je demandai à mon amante, la terre, de nous retenir et l'air forma une sorte de grande bulle qui nous enveloppa et nous mis à l'écart de l'eau.

Pourtant, cela n'arrêta pas les Gnydron. Il s'agit des hommes-sirènes des profondeurs, ceux que les dieux tempêtes n'ont jamais vaincus. En arrière-plan, je vis Wachaza les encourager. Ils chargèrent, brandissant leurs puissants tridents tels des lances et entrèrent en trombe dans la bulle, s'élançant de partout dans les airs à la façon de requins fous qui chercheraient à atteindre leur proie même si celle-ci se trouvait hors de l'eau. Cependant, ce moment passé à la surface nous suffit et les Gnydron devinrent la proie de nos armes d'acier.

En sixième, les dieux eux-mêmes vinrent m'affronter. Il y avait Mirintha et Phargon, et Magasta, et chacun d'eux menait une tribu de Manthi.

Nous étions perdus, mais une étoile attira notre attention dans le ciel. Elle crépitait comme une chandelle de suif dont la graisse n'aurait pas été convenablement nettoyée, crachotant de petites étincelles qui s'éteignaient rapidement. Je la vis pâlir et quitter sa position en tremblant. Elle se mit alors à se mouvoir dans les cieux, laissant une petite traînée dans son sillage.

"Suis-la," fis-je, et Sofala se tourna dans la direction de la chute de l'étoile. Guérisseuse l'avait soignée. N'étant plus gênée, elle nagea.

Si l'étoile tombante devait traverser l'immensité du ciel tout entière, il nous fut néanmoins impossible de nous maintenir à sa hauteur. De plus, nous ne disposions que de la moitié de l'Océan Occidental. Nous l'avons donc suivi sans la perdre de vue, le long du chemin qu'elle traçait, pour continuer à la suivre alors qu'elle descendait bien bas dans le ciel, nous rapprochant de l'horizon.

RAPPORT SUR LES ORLANTHI

"Je demande à Orlanth de bénir ce livre."

Seigneur,

J'ai rassemblé toutes les informations que vous souhaitiez, et je pense les avoir converties en simples faits, comme vous le désiriez.

LA PERSONNE

"Nul ne peut vous obliger à faire quoi que ce soit."

- LES LOIS D'HEORT

La société orlanthi reconnaît aussi bien l'individualité que la personnalité d'une personne. Elle constate la conscience de soi, mais ne la développe que dans un cadre social. La culture orlanthi admet le besoin biologique du rebelle solitaire et célibataire, mais le subsume au bien collectif. En d'autres termes, si les Orlanthi reconnaissent la personne, ils n'en pensent pas moins que l'individu ne pourra pleinement se réaliser qu'en tant que partie intégrante d'une société plurielle.

La mythologie d'Orlanth place le dieu dans la double position de paria sans loi et de centre législatif de la collectivité. Cela permet à chaque personne de faire ce qu'elle veut tout en exigeant qu'elle se plie à la volonté générale. Le conflit social qui résulte de ce système définit presque la turbulence inhérente à la société orlanthi et aux concepts politiques barbares.

Nonobstant, le poids véritable de la pratique religieuse au sein des Orlanthi fait que presque tous les individus s'avèrent membres de la société. Les êtres humains sont des créatures sociales. En outre, l'appartenance à une société procure des avantages à court et à long terme que le travail individuel ne peut offrir à une personne solitaire. Lorsqu'on leur donne le choix entre la solitude (des parias) et l'appartenance à une société, la plupart des gens restent dans le cadre des pratiques habituelles du groupe dans lequel ils sont nés. Ces pratiques déterminent la place occupée par un individu au sein de sa communauté.

D'après la tradition, les bénéfices retirés du fait d'appartenir à la société orlanthi sont au nombre de cinq : 1. Identification, 2. Participation, 3. Protection, 4. Direction, et 5. Justice.

Les responsabilités immanentes à l'appartenance à la société sont également au nombre de cinq : 1. Maintenir son honneur (intégrité) ; 2. Concourir à la subsistance et la défense de la communauté ; 3. Obéir aux chefs élus ; 4. Soutenir la Justice ; et 5. Respecter les lois de l'hospitalité.

L'équilibre des loyautés semble avoir le plus de succès au niveau tribal, où un certain nombre de clans liés par le sang règnent conjointement sur une région géographique donnée. Cependant, les groupes de grande et petite taille se verront expliciter un peu plus loin, car ils suscitent un impact inévitable sur le rôle d'une personne.

Chez les Orlanthi, les individus sont identifiés en fonction de leur âge, de leur sexe, de leur statut marital, de leur statut légal, de leur statut initiatique et de leur métier.

L'ÂGE

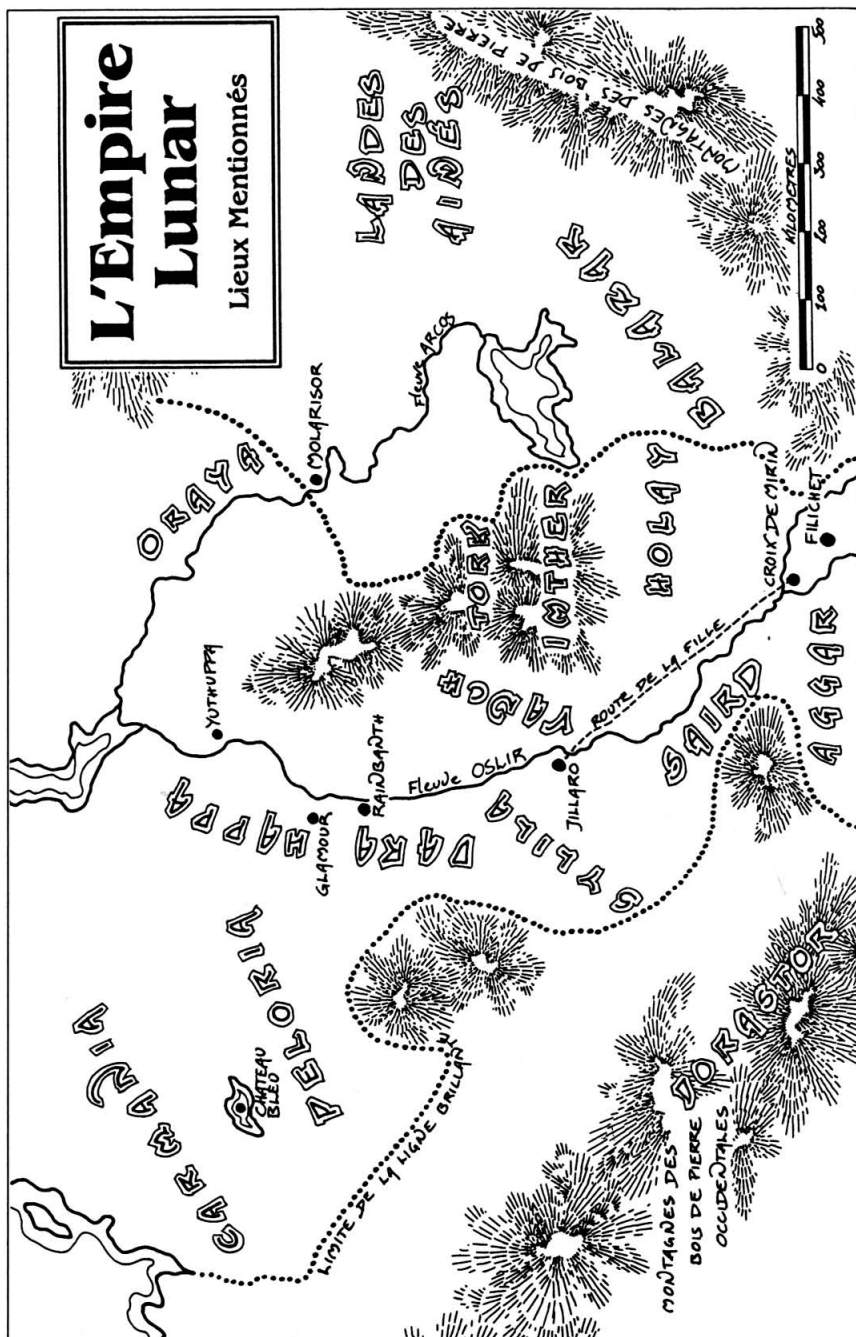
"Les aînés ont droit au respect, car ils incarnent le souvenir de l'expérience."

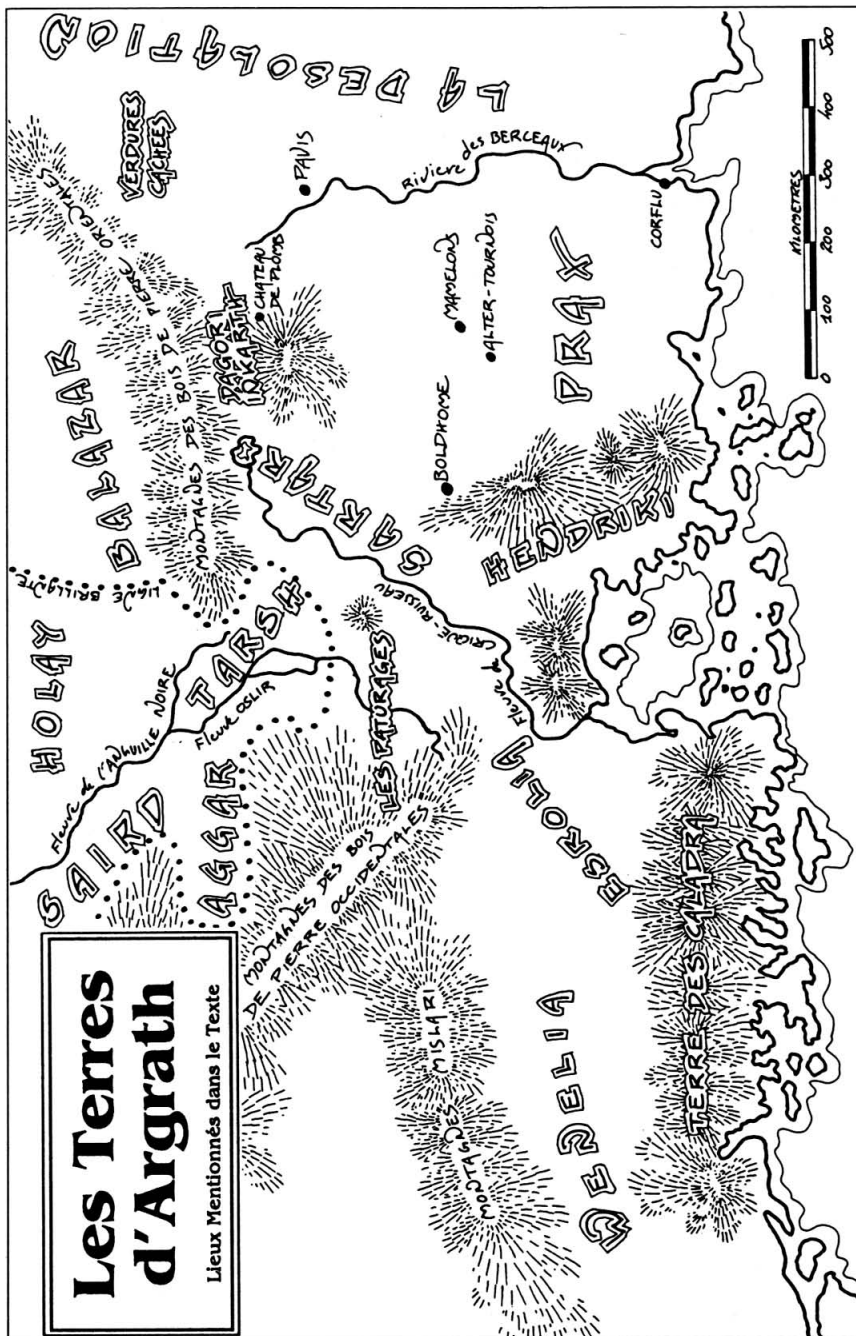
- LES LOIS D'HEORT

Les Orlanthi sont classés en fonction de leur âge. La sagesse, une des vertus orlanthi fondamentales, ne peut s'acquérir qu'à travers sa propre expérience.

L'Empire Lunar

Lieux Mentionnés





Les individus s'ordonnent, en fonction de leur expérience, en trois catégories : les enfants ("non-adultes"), les adultes et les aînés.

Le statut de non-adulte s'applique aux enfants et aux personnes adoptées par le clan. Il est conféré aux enfants issus de parents orlanthi et accordé aux étrangers dont la candidature est soutenue, et qui remplissent les divers critères inhérents à la société. Un non-adulte n'a que peu de responsabilités et ne jouit que de privilèges minimes. La règle de base exige l'obéissance du non-adulte, en échange de quoi il est protégé et nourri. Les enfants possèdent le statut de non-adulte dès leur conception *in utero* et l'obtiennent officiellement sept jours après leur naissance lors d'une cérémonie élémentaire ; celle-ci est l'occasion de grandes réjouissances pour les participants. Les étrangers matures qui veulent devenir des non-adultes orlanthi doivent subir un Premier Rite, une période de formation de six mois minimum et un Rite Anniversaire au cours duquel le statut de non-adulte du clan leur est décerné.

Les enfants deviennent adultes à la suite d'une cérémonie de principe dont certains aspects restent secrets et connus des seuls membres du clan. Les non-adultes reçoivent les rites d'initiation à la vie adulte entre 15 et 19 ans, selon les coutumes locales, la disponibilité des initiateurs et les circonstances du moment. Les initiations ont lieu en moyenne tous les cinq ans. La procédure comprend une période de préparation au cours de laquelle le non-adulte est guidé et éduqué, une autre période passée en la seule compagnie des initiateurs, une épreuve solennelle de l'individu et une cérémonie finale permettant au non-adulte de devenir un membre à part entière de la société. Dans l'ancien temps, le fait d'échouer à l'une des difficiles épreuves d'initiation à la vie en milieu naturel se soldait par la mort des jeunes gens impliqués. Chez les Sartarites actuels, qui mélangent rites sexuels et cérémonies désacralisées, l'échec conduit uniquement à l'éviction et la mise hors-la-loi de l'enfant.

L'âge adulte offre des privilèges et des responsabilités complets. L'accueil de la seconde naissance de l'enfant constitue une véritable "*initiation*" dans la mesure où elle marque le début de la vie d'une personne en tant que membre de la société. Ce phénomène est expliqué ci-après.

Les parents représentent des adultes qui ont enfanté ou engendré un enfant. L'âge du mariage se situe vers les 20 ans, mais peut se produire à n'importe quel moment de la vie d'un adulte. Le fait d'avoir des enfants ne confère aucun statut légal particulier. A la place, la condition de parent offre toutes ces choses qui découlent d'une lignée et ses préoccupations, responsabilités et bénédictions intrinsèques. Tous ceux ayant atteint l'âge de 37 ans sans avoir eu d'enfant peuvent, si et quand ils le souhaitent, entreprendre le rite de la Connaissance Vagabonde, à la suite duquel ils deviennent, eux-aussi, des Parents.

Les aînés comprennent toutes les personnes âgées de plus de 60 ans. Les aînés figurent les dépositaires de la sagesse et jouissent donc d'un grand respect, lequel provient parfois simplement de ce qu'ils ont survécu à une vie ordinairement instable et fréquemment violente. Toute personne âgée de plus de 85 ans est

considérée comme très vieille et comme "ancienne" au-dessus de 100 ans. Il existe quelques individus exceptionnels dont le nombre d'années semble illimité, mais cela s'avère fort rare.

LE SEXE

Les hommes et les femmes sont sensibles à leurs différences naturelles. Les différences sexuelles d'origine biologique sont acceptées et appréciées, aussi bien au niveau reproductif que sexuel. Elles n'entraînent aucun préjugé : aucun des deux sexes ne s'estime supérieur à l'autre. La rivalité entre les sexes est canalisée au travers de procédures d'ordre social. Les méthodes admises ont cours lors des cérémonies sacrées, des conventions sociales ou à travers les plaisanteries et l'humour.

Cependant, l'acceptation des normes sexuelles ne contraint nullement les Orlanthi à les imposer comme forme de modèles absolus aux membres de la société. Les métiers et le mode de vie quotidiens ne sont pas déterminés par le sexe. Ainsi, pour la plupart, les Orlanthi ne limitent pas les positions sacrales ou politiques à un seul sexe. On peut aussi bien trouver des guerrières que des couturiers, et cela ne choque personne. Néanmoins, 85 % de la population orlanthi suit le mode de vie habituellement lié aux sexes.

LE STATUT MARITAL

"Le sexe, c'est facile. Le mariage ne l'est pas, et les Dieux bénissent les liens sacrés."

- LES LOIS D'HEORT

Les Orlanthi considèrent le mariage comme la formation de liens mutuels liant les participants l'un à l'autre. Le mariage est à la fois exclusif et monogame. Dans la mesure où la sexualité est assez ouverte pour permettre aux célibataires d'avoir des relations sexuelles, le mariage revêt une signification particulière. Le mariage étant sanctifié par le biais d'un serment divin, l'adultère est désapprouvé et peut parfois se montrer dangereux.

Le divorce est chose commune et accessible aux maris comme aux femmes. C'est la loi traditionnelle qui veille au partage des biens lors d'un divorce. L'épouse retourne toujours chez elle en ayant récupéré sa dot et l'époux recouvre toujours son cadeau de mariage, exception faite des cas de rupture de mariage.

Sept types de mariage sont admis :

1. Mari et femme. Les deux participants jouissent des mêmes biens, statut et responsabilités. La femme emménage dans la maison du mari et les enfants appartiennent au clan de ce dernier.

2. Mari et Sous-femme. Le mari jouit de biens et d'un statut plus élevés, et donc d'une autorité plus grande dans les décisions à prendre. La femme emménage dans la maison du mari et les enfants appartiennent au clan de ce dernier.

3. Femme et Sous-mari. L'épouse jouit de biens et d'un statut plus élevés, et donc d'une autorité plus grande dans les décisions à prendre. L'époux emménage dans la maison de sa femme, mais les enfants appartiennent au clan de ce dernier.

4. Mari esrolien. L'épouse jouit de biens et d'un statut plus élevés. L'époux emménage dans la maison de sa femme, mais les enfants appartiennent au clan de cette dernière.

5. Femme ou Mari Annuel. Il s'agit d'un mariage temporel, renouvelable au bout d'une année et sujet aux conditions énumérées ci-avant.

6. Femme ou Mari de Couche. Aucun bien ne change de mains, hormis ceux offerts devant témoin. Les enfants sont élevés par la personne ne détenant pas ce titre. Ainsi un mari de couche n'est pas *responsable* de l'éducation des enfants.

7. Femme Bien-Aimée. Aucun bien ne change de mains, pas même lors de la transmission aux enfants du couple. Cet engagement à la monogamie est pris pour lui-même ou pour marquer l'amour éprouvé. Les enfants appartiennent au clan du père.

LE STATUT LEGAL

Il est nécessaire de faire partie de la société pour bénéficier de ses avantages. On demande à ceux qui sont "*des nôtres*" de croire en ce que nous croyons et de respecter *nos* lois et usages.

Le système orlanthi admet divers niveaux statutaires au sein du clan, et chacun possède sa propre qualité de vie. C'est le clan qui confère ce statut à une personne. Il ne dépend nullement des biens d'un individu ou de sa famille/lignée (mais ces éléments ont une certaine influence).

Le rang le plus élevé est celui des nobles. Ceux-ci dirigent le clan. Il existe plusieurs rangs de noblesse. Le plus bas est celui de Chef de Clan. Vient ensuite le Roi Tribal. Dans un clan normal, on ne trouve généralement que deux familles de nobles : le chef de clan et la grande prêtresse.

Les Thanes occupent le rang suivant. Il s'agit de membres du clan ayant un rôle dominant, qu'il soit séculier, militaire ou sacré. Ils assument également des responsabilités inhabituelles. Il s'agit des chefs de maisonnée, des godi qui dirigent les fonctions sacrées, des artisans ou marchands en vue, des membres de la garde personnelle du chef, ou encore de ceux du conseil du clan. Pour leur peine, ils jouissent d'un statut et d'une richesse accrus, cette dernière étant le fait du clan. Il existe une version antérieure de leur nom. Sa signification est "cavaliers", ce qui indique leur statut.

Puis viennent les Carls qui constituent une classe de fermiers libres. Ils disposent du plus grand nombre de droits et de responsabilités. Ce rang porte parfois le nom de "bouvier". Pour en faire partie, un homme doit être propriétaire d'un troupeau de boeufs et d'une charrue. Il reçoit alors une parcelle de terrain dont la taille dépend de la surface qu'il peut labourer en deux saisons, soit près de 3 240 ares. Les carls doivent également posséder un minimum d'équipement militaire et s'en servir pour défendre la communauté lorsque le chef le demande.

Les Cottars, également appelés "Bergers", forment la classe suivante. Ils vivent dans des chaumières et/ou tirent la majorité de leurs moyens d'existence de troupeaux de moutons et de jardins potagers.

(Il existe des demi-carls, mais il est inutile de développer cette sous-classe en ces pages. Ceux-ci doivent avoir "un demi-troupeau [4 boeufs] et une charrue complète". En général, ils reçoivent 1 280 ares de terrain qu'ils travaillent grâce à la charrue et les boeufs de tierces personnes.)

Les Serfs représentent la catégorie de personnes la plus basse, de simples esclaves dépourvu de tout statut légal. On considère qu'ils appartiennent à leur propriétaire, au même titre qu'un alynx, une vache ou un cheval. Ils ne sont pas reconnus en tant que personnes. Chez les Orlanthi de la Passe du Dragon, ce statut est admis, mais n'a plus cours depuis fort longtemps, ceci afin de bien montrer leur amour de la liberté et se différencier des Lunars esclavagistes. Pour la plupart, les Serfs que nous connaissons sont des esclaves de dette, des malfaiteurs et, à l'occasion, un prisonnier de guerre récalcitrant. La tradition veut que les enfants des esclaves orlanthi ne soient pas tenus pour esclaves et se voient adoptés par le clan qui possède leur mère.

Les Etrangers comprennent tous les gens extérieurs à la société orlanthi. En d'autres termes, c'est le sens le plus large qu'un homme de la tribu pourra donner au pronom "eux". Les étrangers sont classés de différentes façons selon la distance qui les sépare de la société orlanthi.

Les Invités ne proviennent pas de la société normale mais sont temporairement protégés par une personne appartenant à celle-ci. Pour obtenir ce statut, il est nécessaire de subir une cérémonie devant témoins. L'hôte et ses parents sont responsables de toutes les actions commises par l'invité.

Les Inconnus ne font pas partie du groupe immédiat (en général, un clan ou une tribu) mais relèvent néanmoins de la société orlanthi. On peut leur faire confiance, ils suivront les règles et croyances en vigueur.

Les Hors-la-loi regroupent toutes les personnes qui ont été exclues de la société, soit parce qu'elles ont enfreint les lois de la justice ou de l'honneur, soit parce qu'elles ont choisi de partir. Si elle reçoit la bénédiction d'Orlanth, la vie d'un hors-la-loi est souvent solitaire, morne et fatale. Un hors-la-loi se voit dénué de toute obligation envers sa famille, son chef et sa tribu. Il est totalement libre, mais ne bénéficie du soutien d'aucun système social. Un hors-la-loi pourchassé par des ennemis est généralement condamné.

Les Cosmopolites ne sont pas orlanthi et se distinguent par leur langue, leurs traditions, leur religion et d'autres traits particuliers. Nombre de gens, orlanthi dans l'ancien temps, sont devenus cosmopolites en adoptant des préceptes étrangers.

Les Races Aînées embrassent tous les non-humains doués d'intelligence et dont l'existence n'est pas vouée au chaos. Dans la zone où vit la tribu des Colymar, on rencontre des dragonewts, et les fuyantes dryades du Bocage de Tarmdisi, puis, dans les alentours, des Aldryami (gens des bois), des Mostali (gens de la pierre) et les Uzko (gens des ténèbres), ainsi que des semi-animaux tels que les centaures et les canards intelligents de la proche Vallée des Bêtes.

Le chaos est maléfique. Le chaos est une force qui se manifeste de bien des façons différentes. Chacune d'elles est dirigée contre la vie et destinée à meurtrir les Orlanthi et les autres. Le chaos peut se présenter comme une chose, un être,

une force ou une action. Il est interdit de se compromettre avec quelque type de chaos que ce soit. Les formes de chaos que les Orlanthi détestent le plus sont celles qui se rapprochent par trop de leurs croyances. Par exemple, la violence débridée d'Upluie est chaotique, ce qui n'est pas le cas de la véhémence contenue d'Urox. De même le *Lokmaydisme* est chaotique, car il consiste à réformer la société et le culte pour le bienfait d'un seul individu alors que le "Rituel de Fondation" enseigné par Orlanth ne sert que lors de la création d'une nouvelle tribu, d'un nouveau clan ou d'une nouvelle nation.

LE STATUT INITIATIQUE

L'immanence des dieux et des esprits dans la vie orlanthi établit des relations essentielles aux yeux des membres de la tribu. Celle-ci admet que des personnes différentes pratiquent, comprennent et conçoivent la question de la spiritualité de façon différente.

Le statut religieux le plus élevé est conféré à ceux intimement liés à une déité : il s'agit des saintes personnes. Les personnes saintes peuvent relever de diverses fonctions, mais le plus souvent, ce sont les godi du clan qui reçoivent ce titre. Ce sont des gens normaux, sauf quand ils se livrent à des activités magiques pour le compte du clan. Les prêtres et prêtresses représentent également des personnes saintes, mais s'occupent de magie à plein temps. Généralement, ils portent des noms évocateurs ou descriptifs tels que "Epées" pour les Humakti et "Docteurs" pour les guérisseuses. Il arrive qu'un maître des esprits anachronique voit le jour, un *Kolating* pourvu d'un tambour, d'un costume d'alynx garni de plumes, de clochettes de cuivre et auteur de bonds et de tours liés au feu qui ne cessent de défier la mort.

Parmi les autres catégories de personnes saintes non-orlanthi, on compte les "Ombreux". Ils travaillent en collaboration avec des esprits personnels fort puissants qui vivent en marge du panthéon orlanthi. Parmi les magiciens figurent également les "Vidés", qui portent aussi le titre de mage ou de sorcier. Ceux-ci opèrent sans aucune aide spirituelle ou divine. Ceux qui n'ont jamais été initiés aux préceptes d'Orlanth sont appelés les "4-directions". Ce terme peu flatteur décrit leur façon quadruple de considérer le monde.

Les initiés d'un culte quelconque du panthéon occupent le rang suivant. Cela implique presque tous les adultes orlanthi.

La déité à laquelle une personne est initiée s'avère bien plus importante que le fait même de recevoir une initiation, car tous les Orlanthi *se voient* initier. Il est possible d'adorer n'importe quel dieu du panthéon et tous apparaissent dans un conte ou un autre, souvent d'une façon confuse, en tant que victimes ou témoins. Cependant, la culture orlanthi ne perçoit pas un initié du dieu de la mort de la même façon qu'un initié du dieu des moutons ! Dans la mesure où la plupart des gens souhaitent appartenir au cœur de la société, ce sont Orlanth et Ernalda qui jouissent des cultes les plus pratiqués. Il s'agit des déités "ordinaires". Les membres de ces cultes peuvent obtenir quelque aspect mineur tel que déclencher les orages, héler l'orge, faire fondre la glace en chantant, élever les enfants, ou encore faire rentrer les chats. Chaque fois, ils remplissent cette fonction en tant qu'initiés d'Orlanth.

Les cultes de déités proches d'Orlanth et d'Ernalda sont considérés comme inhabituels mais acceptables. Parmi celles-ci on trouve : Odayla le Chasseur, Mahome le Feu de l'Atre, Eninta la déesse de l'enfantement, Minlister le Brasseur, et ainsi de suite.

De nombreuses autres déités dépendent de la mythologie orlanthi. Le gros de la société orlanthi tient leurs initiés pour des êtres excentriques, étranges, exotiques ou dangereux. En leur présence, les gens normaux éprouvent de la curiosité, parfois un certain malaise, voire carrément de la peur, selon la déité vénérée. Quoi qu'il en soit, ces dernières trouvent souvent des adeptes dévoués. Parmi celles-ci on trouve : Issaries, Chalana Arroy, Lhankor Mhy, Eurmál, Yinkin, Humakt, Elmal, Kolating, Urox, Homme Os le Forgeron, et autres.

Un observateur pourra assister à certains rituels. La plupart des rites sociaux et importants tolèrent la présence de spectateurs. Ceux-ci doivent se montrer amicaux, ou tout au moins s'ouvrir aux cérémonies. Les étrangers appellent de telles personnes *des profanes*, un terme déconseillé pour être vraisemblablement d'origine Erudits de l'Ambigu. S'ils peuvent assister à la cérémonie, les observateurs ne peuvent en aucun cas participer à la magie, ni voir autre chose que les résultats terrestres des rites.

LES METIERS

Les métiers regroupent les différentes façons de subvenir aux besoins de sa famille et aux siens. En théorie, ils jouissent tous du même statut. Cependant, dans la mesure où les Orlanthi jugent également une personne sur ses richesses et où quelques carrières rapportent plus que d'autres, certaines professions sont officieusement (mais *très certainement*) moins prisées que d'autres. En outre, la tradition du guerrier héroïque qui a cours chez les chefs accentue encore la différenciation pouvant être faite entre les diverses fonctions.

L'histoire du "Premier Roi" offre une liste approximative des métiers exercés par la plupart des Orlanthi. Cette histoire traite d'Héort sans jamais citer son nom. Elle montre le roi comme un demi-dieu se mêlant aux Secondes Personnes pour engendrer la première dynastie royale orlanthi. Simultanément, ses compagnons, ses ennemis et certains autres créent les Dix-Huit Occupations. Le classement de la liste est généralement considéré comme allant du statut le plus élevé au plus bas, mais les besoins locaux déterminent la place exacte des "Quatre Pourvoyeurs", indiqués ci-après par un astérisque (*).

La liste des Dix-Huit Occupations est la suivante : roi (seigneur de guerre), prince, noble, godi, thane, grand artiste, thane d'arme, fermier*, chasseur*, berger*, pêcheur*, artisan, jardinier, marchand, petit artisan tel que charbonnier, petit artiste, mendiant, serf. La même liste est donnée dans le "Cercle du Labeur", où chaque classe est dotée d'un surnom populaire.

"Notre classe supérieure comprend ceux qui réalisent des choses spéciales : le Seigneur de Guerre, qui nous mène à la bataille ; le Chef, qui se tient aux premiers rangs ; le

contremaître, qui se tient parmi nous ; l'adorateur, qui parle aux dieux ; le combattant, qui donnera sa vie pour nous ; le poète, qui se souvient et qui chante ;

"Nous sommes rivaux en ce qui concerne Voria : fermiers, chasseurs, pêcheurs et bergers. Nous partageons nos dîners et notre cuir, et sommes frères et soeurs.

"Il y a aussi les travailleurs : les Faiseurs, qui construisent et conçoivent ; les Choux-gens, qui grattent la terre des jardins ; les commerçants, qui comptent l'argent ; les Pic-bâtons, qui ramassent le bois tombé des forêts ; les bateleurs, et autres poètes du commun ; les mendiants, qui se transforment en voleur dès que vous leur tournez le dos ; et les esclaves, des animaux.

LA SOCIÉTÉ

"Nul n'est plus important que ceux avec qui l'on vit. La solitude est réservée aux hors-la-loi, aux personnes saintes et aux fous."

- LES LOIS D'HEORT

Un individu revêt une importance et une influence bien plus grandes en tant que membre de la société. Celle-ci s'organise suivant une succession de cercles d'influence concentriques. Au centre se trouvent la personne et sa lignée. Ils sont entourés de leur maisonnée (mais cela n'a que peu d'incidence au niveau des rôles tenus), puis de leur clan, qui représente la plus grande des organisations permanentes. Enfin, la plupart des clans font partie d'une tribu plus grande. (Au temps de votre père, il existait également un Royaume, appelé Sartar, mais il est révolu à présent).

LES AVANTAGES

"Nous offrons Identification, Participation, Protection, Direction, Justice et Vengeance."

- LES LOIS D'HEORT

Les membres de la société orlanthi jouissent de nombreux bénéfices.

Identification

La place qu'occupe un individu dans l'univers est officiellement définie, approuvée par les dieux et reconnue par tous. Chaque individu reçoit la garantie qu'il bénéficiera dans la société, d'une place qui ne nuira pas à sa personnalité. En outre, cette place peut changer et chacun s'attend à ce qu'elle évolue. Ceux qui sont désireux et capables d'endosser des responsabilités plus grandes peuvent s'appuyer sur la communauté. Celle-ci jouera également le rôle de partisan et admirera ou dénigrera la façon dont elle est dirigée.

Participation

Chaque personne reçoit la garantie qu'elle participera à la survie quotidienne de la société, et qu'elle sera nourrie et logée en échange de son labeur. Cela permet d'établir des lignes de conduites pour la société tout entière.

Protection

Dans le monde agité de la Nature, les hommes ont tous besoin de protection. D'autant plus que ladite nature vient d'être polluée par l'armée impériale. En travaillant de concert, tout le monde peut mettre ses aptitudes personnelles en application afin de protéger les autres. Ainsi le clan se protège contre les Sept Dangers : les inconnus, les cosmopolites, les ennemis, les dieux et les esprits hostiles, les maladies, la faim et le chaos.

Direction

Le monde est en perpétuel changement et rien n'est vraiment garanti. Cependant, la société orlanthi fournira toujours un moyen de s'en sortir à ses membres. Elle permet à l'individu de rester en harmonie avec les saisons changeantes, les troupeaux mobiles, la ruée et la furie des batailles, et les champs de céréales alternés.

Justice

La justice est une vertu propre à Orlanth. Elle offre une procédure aux individus, grâce à laquelle les conflits peuvent être réglés de façon équitable et pacifique. La violence demeurant toujours possible chez les orlanthi versatiles, la justice représente la principale méthode de maintien de la paix dans un clan et (quand c'est possible) entre les clans.

Vengeance

Un orlanthi peut avoir recours à la vengeance lorsque la justice est impuissante ou s'il se trouve en désaccord avec un non-membre de sa société. Les tactiques individuelles varient. Comme le dit le proverbe orlanthi : "La violence est toujours possible". D'aucuns prétendent que cet adage justifie la violence, d'autres déclarent qu'il élève la vengeance au rang de justice divine, et certains affirment qu'il ne s'agit là que du constat d'une évidence.

LES RESPONSABILITES

"Entre nous, il nous faut toujours rester fidèles aux Six Vertus Sociales : Honneur, Provision, Défense, Obéissance, Justice et Hospitalité."

- LES LOIS D'HEORT

En échange des nombreux avantages liés à l'appartenance à la société, le mode de vie orlanthi impose certaines exigences à ses membres.

Honneur

Les membres de la société doivent être honorables entre eux. Cela signifie se montrer honnête, tenir sa parole (qu'elle soit donnée sous serment ou non) et accepter de respecter les lois d'Orlanth en vertu de tout un chacun.

L'absence d'honneur rend la personne indigne de confiance. Il s'agit là d'un domaine où des garanties réciproques sont nécessaires. La société exclut ceux qui ne s'avèrent pas fiables.

Approvisionnement et Défense

Tout le monde doit participer au bien-être du clan en donnant le meilleur de soi-même. Pour ce faire, il existe trois méthodes : nourrir, diriger et défendre. L'approvisionnement emploie bien plus de gens que le commandement ou la défense. Comme le dit le proverbe : "Nous sommes tous des fermiers doublés de compétences complémentaires".

Obéir aux Chefs Elus

Tous les Orlanthi ont leur mot à dire au niveau de leur gouvernement local. On s'attend d'ailleurs à ce qu'ils y participent autant que faire se peut. L'une des responsabilités incombant aux membres de la société consiste à choisir leurs chefs. En théorie, tout le monde est éligible. En pratique, il est fréquent que le commandement échoie à une même lignée. Cela dit, une fois le chef choisi, tous lui doivent obéissance en matière d'affaires communautaires. S'il est possible d'élever des protestations, il n'en demeure pas moins honteux de mettre la communauté en danger en déclenchant des conflits inadéquats une fois les décisions du chef prises.

L'histoire intitulée "La Crise de Karallan" illustre cette vertu de façon amusante. Karallan ne parvient pas à prendre de décision à propos de "quelque chose à la fois bonne et mauvaise". Il demande conseil à son père qui lui donne un ordre et lui dit de consulter le chef du clan. Ce dernier annule l'ordre du père de Karallan et confie le jeune homme à une succession de personnes importantes. Karallan porte le message auprès de la grande prêtresse, du berserker, du champion, d'un voleur, d'un ancêtre, et finalement d'Orlanth en personne, et ceux-ci lui donnent tous des ordres contradictoires. Il résout le problème en déterminant quels étaient les chefs qu'il avait choisi et en atteignant un compromis par rapport aux ordres que ces derniers lui avaient donnés.

Soutenir la Justice

L'appartenance à la communauté implique que ses membres obéissent à ses lois et font ce qu'il faut pour que la justice triomphe. Nombre de choses sont effectuées sans qu'il y soit prêté attention : le nouveau bétail doit être laissé au village, à la disposition de tous, une semaine entière avant qu'il puisse être ramené chez soi, une fois que les jurés locaux ont reconnu la validité des revendications exprimées quant à sa propriété. Lorsqu'un malfaiteur est recherché, la plupart des gens tentent de le débusquer.

Hospitalité

Les règles de l'hospitalité trouvent leur origine auprès d'Orlanth lui-même. Elles permettent d'établir des lignes de conduite à même de guider les interactions individuelles. Elles permettent aux gens de se rencontrer et procurent des règles de conduite à respecter dans la maison d'autrui. La Formule des Rencontres explique aux inconnus comment évaluer l'attachement à la non-violence de chacun. Les règles de réception mettent à l'aise et offrent une structure comportementale qui évite que des insultes lâchées par mégarde ne couvrent l'hôte ou l'invité de honte.

LIGNEE, FAMILLE, MAISONNEE

"Nous devrions tous connaître notre père et respecter notre chef de foyer."

- LES LOIS D'HEORT

Chaque personne appartient à une lignée. Il s'agit de l'unité sociale la plus petite qu'il soit possible d'isoler sur le plan des lois, usages et traditions. Les lignées sont exogames, ce qui signifie que les membres d'une même lignée ne peuvent jamais se marier ou avoir des rapports sexuels entre eux.

La plupart des clans orlanthi suivent le modèle patriarcal et retracent leur lignée du côté paternel. Chaque Lignée est dotée d'un Fondateur, lequel incarne l'origine des généalogies paternelles et se poursuit avec chaque descendant faisant partie du clan. En fait, l'appartenance à une lignée est déterminée en fonction des liens unissant le descendant au fondateur. La grande diversité des arrangements matrimoniaux offre de nombreuses exceptions.

Le terme de famille n'est pas officiel (non légal, mais certes pratique) et regroupe les parents immédiats d'une personne. Il comprend toujours sa femme, son père et sa mère, ses frères et sœurs, et ses enfants. Il englobe souvent les oncles, les tantes, ou encore les cousins germains vivant dans la même exploitation que lui. Les familles ne disposent d'aucun statut légal ou officiel, et relèvent davantage de la biologie et de l'affection que des lois et des coutumes.

Une maisonnée représente une installation dans laquelle habitent souvent plus d'une lignée. Les familles vivent en coopération, chacune recevant une parcelle de terrain dans l'exploitation agricole. Les affaires quotidiennes sont réglées par le chef de maisonnée local.

LE CLAN

"Orlanth conçut le premier clan. Comme Orlanth, nous concevrons nos clans."

- LES LOIS D'HEORT

Le clan figure l'unité opérationnelle sociale de base. Les unités de petite (lignées ou maisonnées) comme de grande taille (tribus ou royaumes) vont et viennent. Le clan, lui, est immuable. Il pourra prospérer ou s'affaiblir, ses exigences et caractérisations n'en demeureront pas moins les mêmes.

Le clan incarne la "famille tutélaire" d'un certain nombre de lignées dont les origines remontent à un événement ou un esprit fondateurs communs, ou encore à toute autre occasion ayant entraîné la création du clan. Le clan est responsable d'une région géographique traditionnelle. Il est également responsable du contrôle des mariages entre les lignées qui le composent, du maintien de la justice en leur sein, et de la distribution des terres détenues en commun.

Un clan comprend entre 500 et 2 000 personnes. Il est organisé par lignées, et les décisions sont prises par le *Cercle du Clan*, un conseil composé de 20 à 30 membres, dont sept servent de comité directeur et forment le *cercle intérieur*. Le

conseil possède une structure permanente et ses membres sont nommés en fonction des besoins. La structure précise d'un conseil de clan tient un nombre de membres, des fonctions, des obligations et une histoire variables. Toutefois, de grandes similarités peuvent être remarquées.

Le conseil de clan est responsable du maintien de la justice au sein de ses membres. Il est également responsable des négociations à entamer avec les personnes extérieures au clan sur les questions de justice, de commerce, de guerre et de femmes à épouser.

Un clan dispose d'une petite armée. Les membres les plus vigoureux du clan composent l'unité militaire de base des Orlanthi. En cas de désastre local, tous les hommes et femmes sains de corps peuvent combattre, même si cette éventualité doit être évitée dans la mesure du possible. La plupart du temps, on considère que la défense du clan doit être assurée par la moitié des hommes ou presque. Par exemple, dans un clan de 1 200 personnes, 250 environ représentent des adultes (85 % d'hommes et 15 % de femmes) prêts à se battre. Ces réserves peuvent également servir à lancer des raids contre les voisins, mais tous les combattants sains de corps d'un clan participent rarement au même raid.

En réalité, les bons combattants équipés et entraînés sont peu nombreux. Le chef du clan est toujours vêtu de splendide façon. Au combat, les dix membres de sa garde personnelle se tiennent toujours à ses côtés, prêts à mourir pour défendre leur chef. Il est probable qu'ils soient bien équipés et efficaces.

Ce sont les clans qui possèdent les troupeaux et prennent soin des terres. Le territoire de chaque clan se divise en champs, en pâturages et en terres sauvages. Chaque hiver, le chef indique l'utilité de ces dernières, lors des festivités du Temps Sacré. La plupart du temps, les zones territoriales se voient toutes allouer leur quota d'animaux traditionnel. Le chef du clan peut honorer une lignée et améliorer son mode de vie en la gratifiant de champs et de pâturages qui servaient à quelqu'un ou quelque chose d'autre.

Le territoire où vit le clan se nomme un *tula*. Un tula comprend toujours divers endroits. Ceux-ci comptent une place de réunion où l'assemblée du clan tient ses conseils, une place du marché, une place publique et sacrée, ainsi qu'au minimum un site secret destiné aux hommes, et un autre consacré aux femmes.

LE CHEF DE CLAN

C'est lui qui dirige le clan. Il a la responsabilité de prendre toutes les décisions et de représenter les membres du clan, surtout en cas d'urgence. Sa réussite au poste de chef de la communauté dépend du soutien du conseil et de son peuple, lesquels disposent tous deux de moyens différents de le destituer, le cas échéant.

L'éthique violente du mode de vie des Orlanthi fait que le chef de clan est toujours un guerrier. Il doit également s'avérer juste, savoir équilibrer les besoins de ses gens, et faire preuve de force afin de les représenter auprès du monde extérieur.

D'après les "Propos d'Andrin", un chef de clan doit remplir certaines exigences :

"Il doit être initié aux secrets d'Orlanth, et avoir participé aux Quatre Rites Annuels, ainsi qu'à la Quête des Porteurs de Lumière du Temps Sacré. Il doit être en bonne santé et spontané, juste et affable. Il doit posséder deux bons chevaux, un heaume et une cotte de maille en métal, deux bonnes épées et six lances. Il doit connaître le nom de son allié, la magie des hommes et avoir un objet magique personnel. En outre, trois membres du clan se portent garant de lui et racontent les hauts faits en matière d'honneur, de jugement et de courage qu'ils l'ont vu accomplir. Enfin, il doit prouver que ses compétences sont supérieures à celles des autres candidats lors des Épreuves du Chef."

Du moment qu'il (ou, plus rarement, elle) répond à ces conditions, un individu peut aspirer à ce poste en attendant qu'il se libère. Cela peut se produire si le chef se retire, décède ou s'il est destitué par le conseil ou le peuple.

Tous les candidats prononcent un discours puis, lorsqu'ils ont tous été passés en revue, une élection est organisée. Tous les adultes du clan disposent d'une voix unique et ce, quel que soit leur rang. En général, les candidats s'avancent d'un pas, à commencer par le plus jeune d'entre eux, et un vote à main levée a lieu. Si celui-ci ne suffit pas à départager les postulants, une autre élection est tenue au cours de laquelle chaque personne place une lance dans l'urne électorale cérémonielle du candidat qu'elle préfère.

Le vainqueur doit obtenir la majorité relative. Lorsque l'un des compétiteurs a été choisi, il est acclamé par un *wapentake* : tous les membres du clan crient et frappent leur lance contre leur bouclier en faisant autant de bruit que possible. Après cette ovation, les prêtres et prêtresses lui font prêter serment avant de le bénir. Puis tous se retirent pour dresser un grand banquet festif.

Devoirs du Chef de Clan

Le chef de clan doit connaître et pouvoir citer les lois du clan ou quelqu'un qui en soit capable. Il doit collaborer avec le conseil pour le bien du clan. Il doit connaître tous les usages qui régissent la répartition des dons aux membres du clan. Il donne tous les dons effectués par le clan au roi tribal. Il doit diriger la défense du clan contre ses ennemis, quels qu'ils soient. Il doit planifier, ouvrir et surveiller tous les marchés, fêtes, batailles, sacrifices et mouvements du clan. Il doit superviser la récolte, l'entrepôt et la distribution des vivres. Il doit entrer en contact avec tous les inconnus et cosmopolites qui franchissent les terres du clan. Il doit adopter tous les orphelins mineurs du clan et leur attribuer la position qui convient.

Privilèges du Chef de Clan

Le Chef de Clan reçoit les cadeaux offerts par le roi ou d'autres étrangers et peut les garder ou redistribuer comme il l'entend. Il reçoit une part de récolte sur 20 pour son profit personnel. Lorsque des triplés voient le jour, humains ou animaux, le troisième nouveau-né lui revient et entre dans sa maisonnée ou son enclos. Il jouit des prestige, statut et gloire inhérents au fait de représenter son clan aux yeux du monde.

LE CONSEIL DU CLAN

Il est bipartite. Le Cercle Extérieur est vaste et le nom de ses membres reste vague, sauf lorsqu'il se réunit. Il pourra comporter tous les thanes du clan à un moment donné, et les 25 chefs de maisonnée de tout rang. (En des circonstances différentes, les membres du Cercle Extérieur reçoivent souvent cérémonieusement le titre de Frères Tempêtes.)

Le Cercle Intérieur est généralement composé de sept membres environ, qui forment tous le comité directeur. Ils proviennent du Cercle Extérieur et sont nommés par le Chef de Clan. Ils incarnent le corps décisoire et consultatif du clan. Ils jouissent d'autorité, laquelle est symbolisée par un objet sacré du clan, comme un sceptre ou, parfois, une couronne. Ils tiennent le commandement en temps de paix et de guerre, le rôle de juges, et toute autre fonction politique nécessaire.

Les positions des membres du comité directeur suivront vraisemblablement l'un des trois modèles suivants : Traditionnel, Porteur de Lumière ou Local.

Traditionnel

Les membres du conseil occupent des positions de pouvoir en rapport avec les diverses déités dominantes. C'est Orlanth le Chef qui dirige le panthéon traditionnel du clan. Il bénéficie du soutien d'autres déités donneuses de vie, aussi le conseil reflète ce principe.

Les conseils traditionnels sont généralement composés de sept membres : Orlanth le Chef, plus trois dieux et trois déesses. D'ordinaire, il s'agit de : Barntar le laboureur, Voriof le Berger et Odayla le Chasseur ; Ernalda la Terre, Eiritha la Mère des Vaches et Esrola la Déesse des Céréales. Il peut également s'agir de : Heler le Dieu de la Pluie, Humakt le Dieu de la Guerre, Urox le Taureau Tempête, Harst le Marchand, Yinkin l'Alynx, ou d'autres encore.

Cependant, il n'est pas inhabituel qu'Orlanth soit assisté par un ou plusieurs de ses "fils" pour diverses positions sociales : Aventurier, Champion, Orateur Légal, Bonne Voix ou Etourdissant. Ils portent également le nom collectif de Frères Tempêtes.

Porteur de Lumière

Les clans qui disposent d'un conseil Porteur de Lumière font preuve d'une diversité bien moins grande que les clans traditionnels. Ils nomment sept membres d'un comité directeur spécial. Les chefs de maisonnée portent le nom collectif de Ginna Jar. Sur les sept membres du comité directeur, cinq sont déterminés à l'avance. Il tiennent le rôle de : Orlanth le Chef, Issaries le Guide, Lhankor Mhy le Sage, Chalana Arroy la Guérisseuse et Eurmal le Voleur. Les autres postes marquent une certaine flexibilité et sont souvent tenus par l'ancêtre du clan, lequel reçoit le titre d'Homme de Chair ou de Vinga l'Aventurière.

Local

Certains clans développent leurs propres variantes du conseil traditionnel. Quand la terre est pauvre, les personnes peu nombreuses et fort dispersées, il est parfois difficile de les distinguer des peuples primitifs.

LA TRIBU

"En période de danger, obéis au Roi de la Tribu."

- LES LOIS D'HEORT

Les tribus se composent de fédérations de clans qui partagent tous le même but. En théorie, une association tribale est temporaire et volontaire. En pratique, la tradition satarite a donné lieu à des tribus dont les membres varient, mais dont la stabilité est assurée par leur situation géographique, historique ou mythologique.

Les tribus procurent un cadre à la coopération entre clans, surtout en ce qui concerne la justice, la défense réciproque, le mariage, le commerce et les cultes spécialisés.

Les tribus les moins complexes s'unissent sous forme de *Triades*. Cela signifie simplement que les trois clans exogames ne peuvent prendre pour épouses que des femmes issues d'un de leurs clans. Les trois clans sont donc liés de façon peu ordinaire et fort étroite par des attachements familiaux. Il s'agit d'une configuration ancienne et qui ne résiste généralement pas aux pressions sociales. Bien que taxée aujourd'hui d'archaïsme, la triade apparaît parfois au sein d'une tribu de plus grande taille.

Justice

Dans un clan, une justice régulière est rendue pour ses seuls membres. Il arrive que les clans se heurtent et préfèrent rechercher la justice d'Orlanth plutôt que de se battre. La tribu fournit une assise sur laquelle les clans peuvent se reposer pour obtenir justice tout en maintenant la paix. Si les deux clans appartiennent à une même tribu, le conseil rend son verdict. Si un seul des deux clans appartient à la tribu, le conseil tribal négocie avec le conseil tribal du clan adverse.

Défense Réciproque

Il est souvent plus facile de réaliser à plusieurs ce qu'un clan unique parvient à faire. Le monde violent des terres tribales orlanthi fait qu'il est souhaitable d'organiser une défense réciproque entre les clans qui partagent une zone géographique.

Mariage

Les clans étant exogames, les épouses doivent provenir d'ailleurs. Les négociations et les bénédictions touchant aux épouses, ainsi que le transfert des dots sont contrôlés par les officiels tribaux. En cas de gros problème dans un divorce, les officiels tribaux doivent faire tout leur possible pour éviter le combat.

Tous les clans possèdent une liste de clans interdits, avec lesquels le mariage ou les rapports sexuels sont prohibés afin d'éviter des cas d'inceste inconsidérés. La plupart des clans ont également une seconde liste de mariages défendus qui trouve son explication dans des querelles anciennes ou tout autre événement historique.

Nombre d'entre eux disposent d'une liste de clans avec lesquels les mariages sont possibles, qu'elle reste vague (tous les clans animaux) ou spécifique

(noms des clans). Ils ont presque tous un assortiment de clans traditionnel, avec lesquels ils entretiennent des liens étroits. Certains n'établissent aucune ligne directrice concrète, hormis les interdits habituels et l'accord du clan tout entier.

Commerce

C'est au conseil que revient le privilège de traiter avec les étrangers, et plus particulièrement avec les marchands en provenance de l'extérieur des terres tribales. Le conseil offre sa protection à ses invités en échange de certains droits commerciaux, comme par exemple la possibilité de choisir les marchandises en premier.

Cultes Spécialisés

Nous savons que nos déités gloranthiennes reflètent leurs adorateurs : lorsque le nombre de sacrifices perpétrés dans un endroit particulier augmente, la présence et la puissance du dieu augmentent en proportion sur les lieux. Si seuls quelques rares adeptes entrent en contact, des assemblées de taille vraiment conséquente entraînent des événements grandioses.

Tout le monde juge la taille d'une assemblée en fonction de celle de son clan.

Cherchant à obtenir les effets les plus fructueux, les clans consacrent généralement leurs pratiques magiques aux tâches quotidiennes inhérentes à la survie. C'est pourquoi leurs godi se dédient principalement à des dieux relevant des devoirs journaliers : Orlanth et Ernalda, ainsi que leur maisonnée.

Certaines déités du panthéon d'Orlanth sont certes importantes, mais pas suffisamment pour justifier d'un culte au sein d'un clan. Par exemple, une guérisseuse de Chalana Arroy représente un énorme avantage, car elle peut guérir les blessures et les maladies, faire repousser les parties du corps, et parfois même ramener les morts à la vie. Mais pour être sûre de récupérer sa magie en contactant sa déité lors des rites périodiques, elle doit disposer d'un nombre de participants égal à la formule "7x7x2". Sinon, elle n'est pas garantie de jouir de sa magie la plus puissante, celle-là même qui la place au-dessus des autres godi. Elle doit donc essayer de se rendre aux grandes assemblées de son culte chaque fois que la possibilité s'en présente.

Les tribus procurent des structures permettant aux initiés de nombreux clans de se réunir et de combiner leurs efforts. Ainsi les déités mineures du panthéon reçoivent leur quota d'adorateurs. Cependant, un rassemblement tribal attire une population plus dense aux réunions.

Les lieux saints voués aux déités particulières sont souvent associés à un clan spécifique, soit parce que les ancêtres de ce dernier sont à l'origine de l'association, soit parce qu'il se compose des protecteurs d'un lieu consacré à la déité. Les jours saints, les initiés des différents clans d'une tribu s'assemblent en ce lieu afin d'attiser la présence de la déité, mais souvent le clan n'est que le dépositaire d'un quelconque avantage. Par exemple, il paraît que les trois clans de Portail Runique savent approcher les chevaux depuis que leurs ancêtres descendent de Hyalor Dresseur de Chevaux.

Parmi ces déités spécialisées, voici les plus fréquentes : Issaries, Chalana Arroy, Lhankor Mhy, Eurmal, Urox, Odayla, Yinkin, Humakt et Elmal.

LE ROI TRIBAL

Le roi tribal personnifie les épreuves d'Orlanth. Sa vie devrait toujours tendre à imiter le grand dieu Orlanth et à le transposer des cimes éthérées du mythe à la vie quotidienne du fermier et de sa femme. Le roi incarne présence et puissance, et le pouvoir que les clans lui confèrent peut servir à de grands desseins.

D'après les "Propos d'Andrin", un roi tribal doit remplir certaines exigences :

"Il doit avoir été initié aux secrets d'Orlanth et à ceux d'une autre déité. Il doit remporter l'Epreuve du Couronnement."

L'"épreuve du couronnement" consiste à reproduire "La Façon Dont Orlanth Devint Roi". Les attentes des membres de la tribu varient en fonction de la teneur de l'époque. En temps de paix, il suffit de mettre en scène un combat symbolique opposant le candidat au représentant local d'Elmal. En temps de guerre, les rois ambitieux ont pour habitude de lancer un raid sur un ennemi et de laisser les résultats de l'opération décider du sort de leur règne.

Une fois, cette épreuve fut utilisée de façon agressive. Chez les Colymar, le postulant se nommait Leika Baliste, elle déploya de grands efforts en une époque désespérée. Elle entreprit un voyage à l'ancienne afin de détruire le chaos dans son propre repaire. Elle parvint à investir l'épreuve d'un poète fou d'une façon poignante, si bien que son peuple heureux la nomma Reine sans qu'aucune préparation préliminaire se soit légalement produite et en dépit des autres candidats.

Devoirs

"Le roi doit protéger les faibles. Il doit appliquer la loi et les armes afin de dispenser la justice. Il doit nommer un conseil tribal. Il doit rassembler son peuple pour affronter l'ennemi et partager le fruit du pillage entre les clans. Il doit avoir recours à un maître forgeron et à un maître brasseur."

- LES PROPOS D'ANDRIN

Privilèges

"Un Roi peut s'arrêter dans la maisonnée de tous ses sujets et y séjourner l'espace d'un jour de Nourriture. Lui et sa maisonnée sont toujours les bienvenus dans la demeure de ses nobles ou de ses prêtres. Il est l'invité du conseil de ses clans."

- LES PROPOS D'ANDRIN

268

269

LE CONSEIL TRIBAL

En général, le conseil tribal se compose de treize personnes. Comme pour la plupart des usages orlanthi, des variantes s'appliquent fréquemment, quoiqu'elles restent d'ordre mineur.

Voici les Treize Dignitaires :

- 1. Orlanth, le Chef et
- 2-5. les parents d'Orlanth suivants : Humakt, Urox, les Frères Tempêtes (aventurier, maître de la foudre, éclair, neige, voleur)
- 6-9. ses 4 thanes : Issaries, Lhankor Mhy, Chalana Arroy, Elmal,
- 10. Ernalda, sa compagne et
- 11 et 12. les deux parents de cette dernière : Asrélia, Voria et
- 13. Eurmäl, le Bouffon

Ce procédé fait étalage du (funeste) chiffre treize en incluant l'image du Bouffon de façon consciente. L'intégration de cette prêtrise peu fiable se produit strictement au niveau cérémoniel, comme l'indique les mauvais traitements régulièrement infligés aux bouffons lors des hautes assemblées du conseil.

Nul n'aime ni ne se fie aux Bouffons. Ceux-ci se font souvent lyncher, en partie parce que nul n'a foi en eux, et en partie parce que les idiots meurtriers, habituellement réprimés par la loi, ne voient aucun arrêt les empêcher d'assassiner les Bouffons. C'est pourquoi les Bouffons vivent principalement en marge des lois et peuvent faire tout ce qu'ils veulent. Cependant, ils ne sont nullement protégés par la loi, si bien que la majorité des tribus lynche toute personne convaincue d'être un bouffon.

Nous rendons grâce à Orlanth de l'existence du serment de loyauté. Si un Bouffon jure obéissance totale à un initié d'Orlanth, ce dernier doit protéger l'Eurmali contre tout tort indu. Ainsi certains Orlanthi parviennent à dompter les bouffons de sorte que ces derniers puissent prendre part aux rituels sacrés.

L'Esprit Tribal

Toutes les tribus bénéficient d'une entité spirituelle protectrice. Il s'agit d'une entité collective ou d'un esprit de groupe issu de la catégorie des *wyter*. Un *wyter tribal* est comparable à un esprit de clan ancestral. Il figure littéralement *un esprit de corps*. Comme pour toutes les entités spirituelles, la santé, la splendeur et la puissance de l'esprit tribal varient en fonction du nombre de gens qui lui sont dévoués.

Il existe une sorte d'entité similaire dans la Quête des Porteurs de Lumière, et qui porte le nom de Ginna Jar. Ce nom s'avère d'origine inconnu et complètement intraduisible, mais semble correspondre au Wyter des Porteurs de Lumières.

Le Choix des Membres du Comité Directeur Tribal

Les Membres du Comité Directeur Tribal sont choisis par le conseil des chefs de clan. D'ordinaire, le Roi présente ses candidats et les chefs donnent leur accord pour certains d'eux. Ensuite, c'est au tour des chefs de proposer leurs aspirants, et le choix final est effectué. Une tribu ne figure pas un corps suffisamment important pour que des surprises surviennent au niveau de ces choix.

LA JUSTICE

La justice orlanthi s'appuie sur une tradition orale fort ancienne. Les lois les plus importantes sont attribuées à Orlanth (qui établit l'état actuel de l'univers), à Héort (qui établit l'état actuel de la culture) et à Sartar (qui établit le royaume local). Lhankor Mhy, sous sa forme tribale (Le Compagnon Orateur Légal d'Orlanth), incarne le souvenir de toutes ces lois et d'autres informations verbales.

Les conflits à régler sont portés devant un tribunal.

LA PROCEDURE LEGALE

L'action en justice est le fait du *plaignant*. Comme tout le monde, il a motif à se plaindre. Mais contrairement aux autres, il décide d'en faire une affaire de justice.

Le plaignant va trouver le juré local, lequel est souvent un de ses parents vivant sur le site. Pour des raisons pratiques, le juré connaît généralement bien les lois et traditions de son peuple. Lhankor Mhy est le saint patron de ce type de savoir. Les communautés de taille plus conséquente comme les villes disposent de plusieurs jurés, et les cités en ont davantage encore. Cette fonction n'est aucunement officielle : nul n'est nommé à ce poste. Cependant, elle se montre fort importante. Si tous les membres honorables d'une tribu peuvent devenir juré, c'est habituellement la personne la plus responsable, la plus intelligente ou la plus sage qui se voit sélectionnée.

Le fait d'être débouté par un juré respecté constitue une sérieuse rebuffade. Les plaignants devraient alors se retirer et s'estimer heureux de ne pas s'être ridiculisés. Evidemment, il est toujours possible de forcer la main des jurés, de les tromper ou les duper, ou encore de forcer leur décision par le biais de subtilités. Mais cela ne se produit que fort rarement et donne naissance aux sagas.

Au début d'une affaire, le juré prête un serment dont le contenu précis varie entre les différents clans, tribus et régions. Quoi qu'il en soit, ce serment énonce toujours l'honneur du juré et son engagement à faire respecter la Justice. Ensuite, ce dernier demande à Orlanth, Lhankor Mhy et/ou Sartar de le guider. Il s'agit du Serment Légal.

Puis il prononce un jugement qui reflète son opinion quant à la plainte examinée, opinion basée sur les informations dont il dispose. Les conséquences de ce jugement dépendent de l'intérêt exprimé par le destinataire du verdict, lequel porte le nom de *défendeur*. La plupart du temps, la décision du juré est acceptée s'il provient des environs (surtout s'il vit dans le même village, car tout le monde y est soumis aux mêmes lois). Si l'affaire dépasse le cadre de la sphère d'influence du juré, il convient d'engager des procédures supplémentaires pour régler le conflit.

Si le défendeur se trouve en dehors de la juridiction du juré et que le plaignant maintient sa plainte, l'affaire passe au Tribunal. Le juré et le plaignant doivent trouver un juré qui dispose d'autorité sur le défendeur. Le juré prête alors le Serment Légal pour la seconde fois, puis déclame le contenu de la plainte. Le nou-

veau juré doit prononcer sa propre version du serment, exposer à nouveau le motif de la plainte et demander au plaignant si les termes en sont exacts. Lorsqu'il lui a été répondu par l'affirmative, le juré et le plaignant choisissent deux jurés de plus chacun. Ceux-ci peuvent venir des environs, ou avoir accompagné le plaignant.

Les six jurés, le plaignant et le défendeur doivent alors assister à la prochaine réunion du tribunal qui possède juridiction sur les deux parties. Dans le cas typique de deux clans en proie à une querelle, le tribunal consiste généralement en l'assemblée trimestrielle du concile tribal s'ils appartiennent à la même tribu. Il s'agit de la cour royale annuelle ou itinérante s'ils proviennent de tribus différentes. Quoi qu'il en soit, la règle veut que toute personne honorable et jouissant d'une certaine expérience en matière de lois, de traditions culturelles et des dieux locaux pertinents puisse superviser le tribunal si elle obtient l'accord du plaignant et du défendeur.

Le tribunal est présidé par un juge, dont le verdict sera irrévocable. Sa tâche consiste à trouver un moyen de rendre justice à toutes les parties concernées. Si sa décision n'est pas respectée, le juge se voit contraint de sommer tous les jurés, leurs parents et les siens propres de veiller à ce qu'elle soit appliquée.

Au tribunal sélectionné, le second juré explique le dossier. Le plaignant raconte alors son histoire. Puis c'est au tour du défendeur. Le juge demande conseil, le plus souvent auprès d'un ou plusieurs sages de Lhankor Mhy. Leur tâche consiste à énumérer les précédents, à raconter l'histoire qui vit la création de la loi et quelque autre fait dont ils puissent avoir connaissance et qui ait un rapport avec l'affaire en cours.

Les adorateurs de Lhankor Mhy disposent d'une magie qui leur permet de savoir la vérité et la décision d'y avoir recours lors d'une affaire leur appartient. De même le plaignant et le défendeur peuvent demander à ce qu'elle soit employée, mais ils doivent alors s'acquitter d'un prix fort élevé en bétail ou en métal commercial. Le juge peut également donner l'ordre aux sages d'utiliser leur magie, le prix qu'il paie s'avère alors moindre.

Le verdict peut comprendre des amendes et des peines, parmi lesquelles la mise hors-la-loi reste possible. La loi orlanthi demande rarement l'application de la peine de mort.

Par la suite, les jurés ont la responsabilité de faire connaître le jugement rendu et de s'en souvenir.

Les jurés ont également la responsabilité d'assister à l'échange de têtes de bétail et, d'une façon plus générale, aux transactions commerciales importantes. Lorsqu'une personne amène du bétail en ville ou dans la communauté, elle le conduit aux pâturages communs et va trouver le juré. Celui-ci témoigne de l'appartenance des bêtes et concourt à la faire savoir. Si nul ne réclame le troupeau dans les sept jours, le nouveau propriétaire peut les amener chez lui. Si une autre personne en réclame l'usufruit, la procédure légale est entamée.

LA SOLUTION GUERRIERE

"La violence est toujours une possibilité."

- PROVERBE D'ORLANTH

Les Orlanthi se reconnaissent toujours le droit de se battre pour obtenir ce qu'ils veulent. Cependant, ils jugent tout accès de violence irréfléchi comme inacceptable. Orlanth a édicté quelques lois concernant le bon emploi de la violence.

La nature clanique de la société permet au champion du clan d'effectuer tous les combats pour le compte des autres membres. Celui-ci n'est pas forcément le même à chaque fois (le candidat le plus à même de disputer un combat à mort ne sera pas nécessairement le meilleur lors d'une épreuve de lutte à mains nues).

Si un plaignant ou un défendeur le souhaite, il peut aller trouver son champion quand bon lui semble et le prier d'appuyer ses revendications.

Le champion se rend alors chez le juré et lui demande son avis sur l'affaire en cours. D'autres personnes (le clan) sont également consultées. Si tous tombent d'accord, le champion assiste aux procédures.

Il s'agit là d'une escalade des enjeux significative. Elle provoque automatiquement l'augmentation de tous les frais de justice pour la partie qui s'est enquis d'un champion.

L'autre partie a le choix entre abandonner ou rechercher un champion pour assurer sa défense. C'est à cette dernière solution que tous s'attendent. Ensuite, les procédures légales reprennent leur cours.

Si, à un moment ou à un autre, le plaignant, le défendeur ou le champion ont l'impression qu'un témoignage est entaché de mensonge ou de déshonneur, ou encore si l'une des personnes concernées entreprend une action peu honorable, le champion de la partie offensée peut déclarer qu'une insulte a été proférée, en expliquer les raisons et revendiquer le droit de se battre.

A ce moment, l'officiel qui préside aux débats, qu'il soit juge ou juré, est censé donner son avis et juger si le défi du champion est justifié. Dans la chaleur de l'instant, cette formalité est bien souvent négligée.

Cette déclaration est supposée représenter le tout dernier avertissement car, en fait, celui qui provoque un combat indu se voit sévèrement affligé par Orlanth au cours de la mêlée qui s'ensuit. Bien évidemment, les défenseurs iniques souffrent également, mais pas aussi sévèrement car ils ne sont pas responsables du combat judiciaire. Dans le cas où les deux parties se trouvent dans leur bon droit, aucune interférence divine ne se produit.

272

LA MANIERE PACIFIQUE

"Il existe toujours une solution différente."

273

- PROVERBE D'ERNALDA

Les solutions qui permettent d'éviter que les champions s'entre-tuent sont fortement encouragées. Les plaideurs, les jurés et les champions sont tous censés demander conseil auprès des membres les mieux informés de la communauté.

LE ROI DE SARTAR

Dans le cas contraire, cette dernière a parfois la possibilité de désavouer la conduite insensée de ses membres (ce qui est toujours accompagné d'une forte amende).

Il est fréquent de recourir à des influences extérieures pour régler les disputes. Les Princes de Sartar sont devenus populaires pour avoir toujours proposé de s'adresser à des personnes pourvues d'un point de vue externe et d'un soupçon de générosité afin de trancher lors d'affaires sans issue.

LES DELITS

Lignées

Les délits ne peuvent jamais concerner un membre de la lignée de l'agresseur. Il appartient aux lignées de veiller au respect de modèles comportementaux intrinsèques et d'observer une obéissance au bien-être de la famille. Les individus qui ne sont pas déclarés hors-la-loi se voient irrémédiablement liés à leurs parents. Le bon sens et la bonne volonté permettent à la bienveillance familiale de transcender les conflits, mais ce comportement n'est jamais suscité par la loi.

Les lignées sont responsables de chacun de leurs membres. Le groupe partage les châtiments provoqués par les actions d'un des leurs. Le groupe partage également les récompenses, comme par exemple les décisions prises en sa faveur.

Crimes Capitaux

Voici une liste des forfaits qui peuvent entraîner la condamnation à mort du criminel : meurtre dissimulé, viol, régicide, trahison des secrets du culte, fréquentation du chaos, profanation de lieux saints orlanthi et culture délibérée de la maladie.

CONCLUSIONS

QUI DONC ARGRATH ETAIT-IL ?

Toutes les hypothèses sont possibles. A moins de présenter certains documents anciens comme preuves irréfutables, nulle limite ne peut être établie. Je m'en tiendrai à UN FAIT unique reliant les parties importantes de cette histoire entre elles. Je cite ici les mots d'Argrath Lui-Même.

Tout d'abord, dans la *Saga d'Argrath*, au cours de la laquelle il ne parle qu'une seule fois :

"C'est ainsi qu'il convient de traiter les assassins, eux qui ne respectent nullement la vie" déclara-t-il. Ils découpèrent le cadavre en morceaux, à la façon des trolls, portèrent les fragments au coeur du jardin enchanté, et les dissimulèrent à jamais.¹

Je crois qu'il s'agit là des Seuls Mots de toute la *Saga d'Argrath* dont nous puissions être sûrs qu'ils furent prononcés par sa Personne. Toutes les citations de ses propos intervenant par la suite ne peuvent lui être attribuées que si elles sont corroborées par une source plus ancienne.

Peu après que sa vie de petits larcins se soit transformée pour faire de lui un révolutionnaire, l'orphelin de père Argrath de Pavis profère les mêmes mots ou presque :

Un jour, Argrath découvrit la présence d'un traître parmi ses complices. Il s'agissait d'Hardros Fils-de-Naddar, un capitaine mercenaire pour le moins célèbre. Ils se disputèrent et Argrath le tua en état de légitime défense. Le combat ravagea leur repaire secret. Argrath l'emporta et déclara devant les autres membres de son cercle : "Ainsi traitons-nous les espions et les assassins qui ne respectent point la vie".²

Je crois que la similarité existant entre ces deux déclarations est due au fait qu'il s'agit effectivement de ses propos, probablement les Seuls Mots dont nous puissions être sûrs. Si les circonstances exactes entourant les deux événements sont différentes, elles font montre de nombreuses similitudes. Dans les deux cas, la scène se déroule à Pavis, et dans les deux cas, il s'agit des SEULS MOTS prononcés par Argrath.

Il existe une troisième citation presque identique. Selon toute évidence, ce fragment provient d'un passage antérieur de la liturgie consacrée à Argrath et s'avère semblable à la dernière partie de la *Saga d'Argrath* (ce qui n'est pas forcément surprenant) :

274

275

1 Fin de la "Première Partie" de la *Saga d'Argrath*.

2 "Argrath de Pavis", in *Le Livre d'Argrath*.

Puis, semblable à un géant, il vint affronter le dragon. "Nous devons accepter notre part de Vie et tuer tous ceux qui souhaitent nous assassiner," déclara-t-il. Et il tua le serpent qui s'était lové autour de lui et l'avait blessé, et fit don des parties du corps à ses alliés.³

Notez qu'ici, comme dans la Saga d'Argrath, l'assassin mis à jour se voit démembrer. Dans "Argrath de Pavis", seul le Cercle avait été brisé. Remarquez cependant que chacune des trois morts est suivie d'un acte de création accompli par Argrath.

Réconcilions les Différences

Contrairement aux autres possibilités, cette solution ne soulève aucun conflit, tout au moins aucun ne pouvant être raisonnablement concilié avec les informations dont nous disposons.

Cela répond également à la question récurrente de la véritable lignée d'Argrath. Nous puisons ces renseignements aux sources mêmes :

*Argrath était le fils de Brenna, elle-même fille de Verlain, lui-même fils de Dorasar et d'une esclave.*⁴

Dans ce document, il n'a ni père, ni clan. Ces deux absences indiquent clairement qu'il vivait en marge de la société depuis le commencement, et peut-être même était-il le fils d'une esclave (ou d'une prostituée), comme le ton du narrateur semble l'indiquer.

Toutefois, sa mère Brenna est la petite-fille du fondateur de la cité, Dorasar, qui appartient quant à lui au Clan Royal de Sartar. Ils n'ont jamais reçu d'appellation clanique, car ils formaient une lignée sans clan. Cela pourrait fort bien expliquer l'absence de clan. Ceci dit, le fait qu'il relève d'une lignée royale n'eut probablement aucune incidence sur l'importance d'Argrath au début de sa vie, celui-ci ne figurant pas au nombre des rebelles raflés par les troupes d'occupation.

En ce qui concerne son père, la Saga d'Argrath nous dit :

Argrath était le fils de Maniski Double-Vue, un thane d'armes issu du clan des Karendoli, un des clans de la Tribu de Colymar. Argrath n'avait que trois ans quand Maniski fut tué.

*La mère d'Argrath avait gagné le nom de Reine des Tricératops lorsqu'elle avait commandé un troupeau composé de ces bêtes orageuses. Elle fut tuée quand Argrath avait sept ans.*⁵

C'est pourquoi je dis que le Prince Argrath, qui accéda au Trône Céleste et remit les cieux en bon ordre, était le fils de Brenna Fille-de-Verlain, de la Lignée du Haut Roi Sartar, et de Maniski (dont la lignée importe peu en ces lignes).

Remarquez également que cette affirmation correspond presque à *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*, bien qu'il y ait une génération de différence.

3 "Orlanth Argrathi", in *Le Livre de Jalk*

4 "Argrath de Pavis", in *Le Livre d'Argrath*

5 "Première Partie", in *La Saga d'Argrath*.

L'AGE PERDU ET L'HISTOIRE MODERNE

1800

1843 - Fin du Règne d'Inkarne

1900

1920 - Dernier Ecrit Connu

2000

Liste "Raisonnée"
43 noms depuis Inkarne
x 19 années par nom
= 817 ans

2100

Liste "Traditionnelle"
49 noms depuis Inkarne
x 19 années par nom
= 931 ans

2200

"Silence" — 2252

2300

"Ere de l'Analphabétisme"

2400

2500

2600

2700

vers 2685 - *Saga d'Ur-Argrath*vers 2700 - *Sagas d'Argrath
Nordiste et Sudiste*vers 2750 - *Rédaction de
la Saga d'Argrath*

2800

"Ere de la Reconstruction"

2900

32
56

156 — 2930

Date(s) de la
Première Lettre de Zin

2774

2660

2816

Présent(s)

VERS UNE REEVALUATION DE LA LISTE DE ZIN

UN PASSE-TEMPS

Nombre d'entre nous, érudits, partageons le même passe-temps. Celui-ci consiste à débattre de questions aussi insignifiantes que le nombre de noms figurant dans la Liste de Zin. Cela ne reflète en rien la réalité du monde qui nous entoure et sert uniquement d'exercice mental aux personnes âgées. Heureusement, la sagesse d'Harshax III n'a pas contraint sa dynastie à l'étude de problèmes aussi futiles.

Combien de Noms ?

Les Raisonners en proposent 49, comme il est souligné ci-après. En outre, la ponctuation de Zin (ainsi que son orthographe et une partie de ses mathématiques) reste suspecte. Cette liste peut être interprétée de bien des façons. Zin dit qu'il y avait 56 noms, aussi nous présumerons que ce nombre est exact, dans la mesure où *c'est lui (ou elle) qui les a entendus et déchiffrés*.

En premier lieu, il convient de noter que, hormis les deux personnes dont Zin avait connaissance, nulle autre ne porte de titre. Quant à ces deux-là, Hestendax et Inkarne, ils reçoivent tous deux leur titre traditionnel et approprié.

Nous remarquerons cependant qu'en combinant les nom 51+52 et 55+56, nous obtenons Enjeem Léopard et Mularik Oeil-de-Fer, des noms fournis dans *l'Histoire Composite de la Passe du Dragon*. Nous trouvons Mularik Oeil-de-Fer dans le chapitre de *L'Histoire Composite* consacré aux "Rois Sacrés". Ce même document place Enjeem Léopard juste avant Inkarne Longue-Vie. On peut raisonnablement penser qu'il s'agit là d'erreurs commises par Zin, qui disposait à l'évidence de documents d'une qualité inférieure à nos propres sources.

156 années se sont écoulées depuis l'instauration du Nouveau Temps par le sage et impérial Harshax.

La Liste de Zin Traditionnelle

1. Harshax, 2. Henzeen, 3. Gartandel, 4. les deux Yenn, 5. Ornastor, 6. Uvarbar, 7. Pénéla, 8. Hestendax le Magnifique, 9. Enderos, 10. Kendorl, 11. le Daga, 12. Yemkathos, 13. Duhu *burp*, 14. Unkastanzo, 15. Grasnola, 16. Elen, 17. Arantranth, 18. Marka, 19. Stolby, 20. Kostalgor, 21. Femme Gelée, 22. Punaplio, 23. Etdeboux, 24. le Furet, 25. Handi, 26. Handili, *atchoum*, 27. Handilia, 28. Silence, 29. Vostena, 30. Enstalos, 31. Vostenuv, 32. Erterre, 33. Destinée, 34. Urgoros, 35. Venanxa, 36. Destinée, 37. Boranthos et Jerinthos, 38. Forstal, 39. Kendorin, 40. Palanki, 41. Nastakos, 42. Indalfi, 43. Orlanti, 44. Jarstan, 45. Forstan, 46. Narndal, 47. Hunarana, 48. Joristans, 49. Instad, 50. Inkarne Longue-Vie, 51. Enjeem, 52. Le Léopard, 53. Maroflo, 54. Halifitoor, 55. Mularik, 56. Oeil-de-Fer.

La Liste de Zin des Raisonners

1. Harshax, 2. Henzeen, 3. Gartandel, 4. les deux Yenn, 5. Ornastor le Harbar, 6. Pénéla, 7. Hestendax le Magnifique, 8. Enderos, 9. Kendorl le Daga, 10. Yemkathos,

11. Unkastanzo, 12. Grasnola, 13. Elen, 14. Arantranth, 15. Marka, 16. Stolby, 17. Kostalgor Femme Gelée, 18. Punaplio, 19. Etdeboux le Furet, 20. Handilio, 21. Handilio, 22. Handilia, 23. Silence, 24. Vostena, 25. Enstalos, 26. Vosten d'Erterre, 27. Dastinée, 28. Urgoros, 29. Venanxa, 30. Dastinée, 31. Boranthos et Jerinthos, 32. Forstal, 33. Kadorin, 34. Palanki, 35. Nastakos, 36. Indalfi, 37. Orlanti, 38. Jarstan, 39. Forstan, 40. Narndal, 41. Hunarana, 42. Joristans, 43. Instad, 44. Inkarne Longue-Vie, 45. Erandowall, 46. Enjeem le Léopard, 47. Maroflo, 48. Halifitoor, 49. Mularik Oeil-de-Fer.

Les Modifications

Zin écrit : "tous nous connaissons Hestendax le Flûtiste, lui qui gouverna sept années durant et battit le Gris pendant les Périodes de Nouvelle Année de six d'entre elles. Nous avons tous entendu parler d'Inkarne Longue-Vie, qui régna avec bonheur lors du siècle dernier."

Aujourd'hui, hormis ce que Zin nous en dit, nous ignorons tout d'Hestendax le Flûtiste. Bien entendu, Inkarne continue d'être aimée de tous. Néanmoins, nous pouvons imiter l'exemple de Zin et combiner différents noms pour obtenir les "bons", ce qui nous autorise à interpréter la liste en nous appuyant sur la logique. Il s'ensuit la Liste de 49 noms des Raisonners. Voici les modifications :

- Ornastor le Harbar, que nous connaissons par des inscriptions.
- Kendorl, Kostalgor, et Etdeboux recouvrent leur titre, comme ce fut le cas pour Enjeem et Mularik, et comme Zin le fit pour Hestendax.
- Certains considèrent que le "silence" marque une omission, due au fait que ce pauvre vieux Mouton reprenait son souffle après avoir vomi son whisky bon marché. Il ne figure dans cette liste que parce que Zin l'a singularisé.

VERS UNE REEVALUATION DES DATES DES "ROIS SACRES"

Depuis que les documents les plus anciens ont été sortis de terre, les autorités n'ont cessé de considérer les anciennes déclarations comme factuelles. Je souhaite rompre avec cette opinion et suggérer une solution un peu plus simple que les faits mentionnés dans les documents mêmes soutiennent.⁶

Zin pose que le règne d'un roi sacré dure 19 ans. La traduction des "Rois Sacrés" corrobore ce point de vue de façon implicite : le règne des dirigeants ayant succédé à Inkarne Longue-Vie fait toujours 19 ans.

C'est presque de l'hérésie que de remettre l'autorité de Jain et de sa mère en question. Cependant, je crois sincèrement que l'une d'elles avait quelque connaissance en matière de gouvernants et que l'autre s'y connaissait fort peu en matière de dates.

⁶ Je me hâte de préciser que cette méthode n'a jamais été jugée infaillible : les mathématiques prouvent que tel n'est point le cas. Elle ne fait pas davantage autorité, car elle s'est vue remettre en cause à propos de questions telles que le nombre de gouvernants réel, et le problème de savoir si "Silence" marque vraiment le début de l'Analphabétisme.

L'obsession de Jain en ce qui concerne un règne de 19 ans n'est soutenue par aucun document et s'oppose en fait à ce que nous connaissons de la question. Je ne crois nullement que le nombre 19 s'avère celui à appliquer.

En fait, le nombre dix-neuf ne correspond même pas à la liste de Jain, car cela l'oblige à ne pas allouer de période de gouvernement au déloyal Roi Pertrad. Je n'ose imaginer pourquoi elle aimait tant ce nombre.

Parmi les matériaux dont nous disposons, toutes les sources indiquent qu'un cycle sacré de sept ans se révélait normal, sacré et constant dans toute la région.

Dans ce texte, je vous renvoie aux règnes de la dynastie d'Illaro de Tarsh (voir *L'Histoire Composite de la Passe du Dragon*).

Mais le plus important demeure la liste même des "Rois Sacrés", dans laquelle l'infortuné Halifitoor, la première victime, gouverne sept ans durant. Maroflo, le dirigeant suivant, évite deux fois la Mort, ce qui lui procure un triple règne.

Enfin, Zin va lui-même à l'encontre de son estimation de 19 ans dans les *deux* cas qu'il connaît. "Tous nous savons" qu'Inkarne régna 100 ans et que ce parangon d'intelligence qu'est Hestendax le Flûtiste gouverna sept années durant.

UNE DATE CERTAINE

Il existe une date issue de la liste des "Rois Sacrés" dont nous soyons sûrs. En effet, Jain nous assure qu'elle n'a pas modifié le texte. De plus, sa copie est très claire et très précise. Elle donne l'année "43" comme date du mariage d'Inkarne. Bien sûr, tout le monde s'accorde à dire qu'il s'agit de l'année 1743, comme Jain nous le dit.

Je crois pour ma part que Jain s'est trompée et qu'il s'agit en fait de l'an 1643. De même je pense qu'Inkarne était l'épouse d'Argrath.

LE MARIAGE GRANDIOSE

L'abondance d'informations intestines me pousse à croire que nous nous sommes un peu trop appuyés sur les fantaisies de la jeune Jain au lieu de nous fier à notre propre jugement. J'estime que la date de mariage d'Inkarne est 1643 et que son époux fut le Prince Argrath de Sartar, conquérant de Tarsh et de Kethaela. Je crois qu'elle était Reine d'Holay.

Cela pose le problème de la bigamie chez Argrath, car il avait déjà épousé la Reine Cheval Plumes nous dit la Saga. L'auteur de la *Saga d'Argrath* tente frénétiquement de fournir des explications (faibles) qui justifiaient la bigamie apparente du Haut Roi ("comme il était coutume en Esrolia"). Argrath entretenait-il d'un harem, à l'instar des potentats lunars, ou s'agit-il simplement d'un signe supplémentaire de l'arrogance et de la nature destructrice du Haut Roi ?

Cela dit, comme l'auteur des "Reines Cheval Plumes" le dit à propos d'une des Reines précédentes, "comme chacun sait, la bigamie et la polyandrie s'avèrent frappées d'impossibilité pour ceux d'entre nous qui restent purs ; et à cela, même ses grands pouvoirs ne purent rien changer".⁷ Pas plus, évidemment, que les grands pouvoirs d'Argrath.

Il serait commode d'affirmer que ses femmes décédèrent et qu'il épousa deux Reines Cheval Plumes successivement.

Il est plus simple d'admettre que les deux mentions préalables de son mariage avec elle ne se révèlent que de pieux mensonges, des tentatives grossières de lui conférer le titre de Roi plutôt que celui de Prince. L'auteur connaissait les liens qui unissaient la Reine au Roi, mais il ignorait quand ils avaient été forgés. Ses sources l'ont probablement laissé perplexe.

De quelles preuves disposons-nous pour prétendre qu'Inkarne était la Reine d'Holay ? La première est directement issue du texte des "Rois Sacrés" qui traite de la Reine elle-même. Son règne, dont chacun des événements notables fut contrecarré par un héros différent, représente une version condensée du règne mythique d'Argrath, censé avoir duré 100 années. Le moment où ses "grandes glaces survinrent" correspond à l'Année Hivernale d'Argrath, avant son combat contre Sheng Sélériss. Ses "tempêtes de fumée" s'avèrent moins spécifiques, mais son "temps des monstres" s'accorde avec le combat qui opposa Argrath à l'Empire Monstrueux.

Il semble qu'Argrath se soit marié vers cette époque. La *Saga d'Argrath* précise qu'il prit épouse peu après la Bataille de Pommedwern, laquelle se déroula aux alentours de 1640, comme nous l'indiquent la plupart des sources, y compris *L'Histoire Composite*.

Le grand mariage se voit également mentionner dans "Les Reines Cheval Plumes"⁸ :

La reine qui vint ensuite, appelée "Atteint Tout le Monde", devint Haute Reine de la Passe du Dragon, car elle sut choisir son mari avec sagesse. La cérémonie de son mariage reste la plus somptueuse que l'humanité ait jamais connue. Les invités engloutirent le Troupeau de Voriof tout entier lorsque celui-ci l'apporta, et jusqu'à la dernière goutte de bière du Chaudron du Géant.

Le fait de décaler le reste de la "dynastie" de quelque temps en arrière ne nuit nullement à ce que nous savons d'Argrath. Les années de la Marée Rouge de Maroflo peuvent s'être déroulées lors des troubles survenus avant ou pendant la Quête des Porteurs de Lumière d'Argrath. Les années d'Enjeem couvrent certains événements ayant agité la Passe du Dragon, alors qu'Argrath livrait la grande guerre, loin au nord.

Enstey lui-même, dont on a cru qu'il avait contribué à faire chuter la lune, pourrait très bien avoir dansé en 1625 et débuté la Guerre des Héros en mordant l'Empire Lunar.

Si nous acceptons la validité du passage qui traite d'Halifitoor, nous obtenons le nom, ou plus probablement, le titre, de la femme d'Argrath : Sorana Tor. Ainsi nous pouvons conclure qu'Inkarne Longue-Vie, Reine d'Holay, Reine Cheval Plumes, Sorana Tor fut l'épouse d'Argrath.

MA NOUVELLE DATATION

1625 Début de la Guerre des Héros

*vers 1640 Histoire Composite
de la Passe du Dragon*
1643 - Inkarné se marie

1650

100 ans

1700

1733 - Déification d'Argrath

— 1743

1750

— 1770 - Bibliothèque de Londario
— 1778 - Dernier Paragraphe
vers 1800 Le Livre d'Argrath
vers 1820 "Liste des Rois Sacrés"

1800

Début de
"l'Ere de l'Analphabétisme"

1850

301 ans

règnes de 7 ans = 43 noms de Rois

1900

vers 1900 Le Livre de Jalk

1950

vers 1965 Saga d'Ur-Argrath

2000

Début de
"l'Ere de Reconstruction"

*vers 2000 Saga d'Argrath Nordiste &
Saga d'Argrath Sudiste*
*vers 2044 Documents de Zin &
Saga d'Argrath*

2050

2044 - Zin

2100

156 ans Harshax
Histoire
Moderne

2150

2200

"Présent"

2250

2300

VERS UNE REEVALUATION DE NOTRE EPOQUE

Chacune des deux propositions émises ci-avant nous offre des informations sur lesquelles il est possible de s'appuyer pour réévaluer notre ANNEE DU PASSE-TEMPS actuelle en Temps Solaire, système qui avait cours à l'époque obscurantiste précédant le Harshax.

Date de Mariage Ajustée

Inkarne (Sorana Tor, la Reine Cheval Plumes) s'avérant probablement l'épouse d'Argrath, il nous faut revoir le calendrier tout entier en soustrayant 100 ans à l'estimation actuelle.

Cycle de Sept Ans

Les implications de ce cycle font que le "temps mort" des "dynasties de Zin" ne se prolonge vraisemblablement pas aussi longtemps qu'on l'avait pensé. Le nombre pertinent en la matière reste les 43 noms qui se succédèrent entre la fin du règne d'Inkarne et l'époque de Zin.

Les anciens systèmes nous donnent 49 ou 43 noms, des périodes de 19 ans, et 931 (Traditionnelle) ou 817 (Raisonneurs) années supplémentaires. Je rejette la ridicule Liste Traditionnelle et adhère à la Liste des Raisonneurs

Une fois le cycle approprié de sept ans rétabli, nous apprenons que l'Ere de l'Analphabétisme ne dura en fait que 301 ans.

L'Un Dans l'Autre

Il est facile de soustraire 100 années en ce qui concerne Inkarne. Son règne prit fin en 1743, et non en 1843 comme nous avons coutume de le croire.

Entre son règne et notre époque figurent les "dynasties de Zin" et l'époque moderne.

Nous croyons en la validité des 43 noms séparant Zin d'Inkarne que nous propose la Liste des Raisonneurs. A raison de sept ans par règne, la fin des "dynasties de Zin" se situe en 2044.

Nous sommes en l'An Harshax 156. (Gloire au Harshax !) Ajoutons donc les 156 années de règne de justice et de vertu qu'a connu notre nouveau monde sous l'empire de paix de l'Harshax.

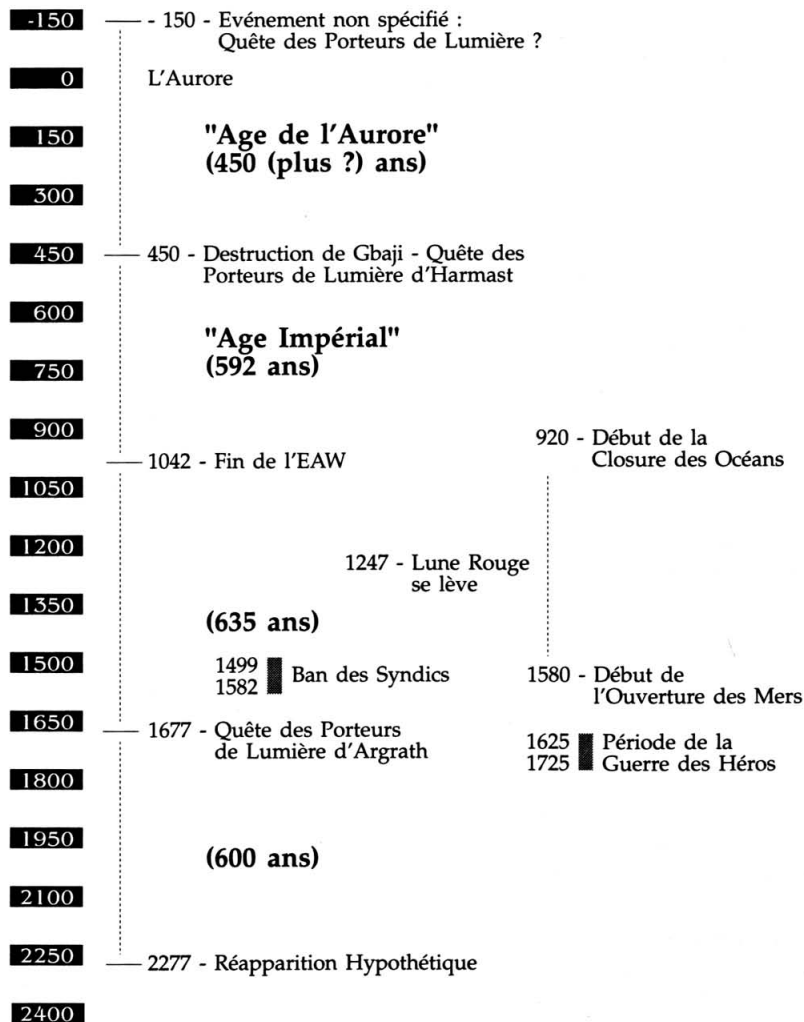
Pour le plaisir, et dans le cadre de notre passe-temps favori, j'affirme que nous sommes aujourd'hui en l'an 2200, *Solar Temporis*.

POUR FINIR

Je dois conclure cet essai en attirant l'attention sur l'un des trois documents contenant les véritables paroles d'Argrath. Je me réfère tout particulièrement à une citation intervenant dans "Argrath et le Diable" et qui représente l'une des rares mentions de ses propos.

LE CYCLE DU DIABLE

ET AUTRES DESASTRES SE PRODUISANT TOUS LES 600 ANS



"Tu viens tous les 600 ans", dit Argrath...

Cette déclaration figurant dans l'un des trois manuscrits qui s'accordent sur les connaissances que nous avons des paroles d'Argrath, nous ne pouvons que la prendre en compte avec le plus grand sérieux. Après tout, elle constitue la prophétie qu'Argrath fait du retour du Diable.

Nous devons présumer que l'événement narré dans le conte survint au cours de la Quête des Porteurs de Lumière d'Argrath, et plus précisément lors de l'affrontement que les autres Porteurs de Lumière durent souffrir dans les Enfers. Il pourrait se dérouler n'importe où et n'importe quand, comme par exemple l'ère même que le texte mentionne. C'est-à-dire, au cours des 53 années autrement vides qui virent Argrath combattre l'Empire Monstrueux. Il pourrait même s'opérer à la fin du règne de ce dernier, soit en 1725, quand la lune fut mise en morceaux. Cela dit, si l'on tient compte du schéma narratif habituel des Orlanthi (y compris en ce qui concerne les histoires consacrées à Argrath), Argrath a probablement affronté le diable lors de sa Quête des Porteurs de Lumière.

La date traditionnelle de cette aventure correspond à 1677, à trois ans près (plus ou moins). Cela fait ressortir les sept années attribuées à l'absence d'Argrath dans la "Liste des Rois de Sartar".

Ainsi, à une époque proche de 1677 ST, le Roi Argrath combattit le Diable. Il s'agissait, selon les propres propos d'Argrath, d'une apparition répétée. La dernière s'étant produite en 1677, nous devrions nous attendre (si ce n'est déjà fait) à ce que la prochaine se déroule en 2277.

J'accepte volontiers la possibilité de variations pour chacun des chiffres donnés ci-avant. En effet, je n'escompte pas que les dirigeants aient tous gouverné sept ans exactement (néanmoins je garde confiance en ce que, au fil du temps, la moyenne s'établisse bien autour de sept années).

C'est pourquoi j'estime plus probable, comme j'ai tenté de vous le démontrer, que nous soyons actuellement à une époque oscillant autour de 2200 Solar Temporis.

Ainsi que je l'ai précisé ci-dessus, il faut s'attendre à voir le diable réapparaître en 2277. C'est-à-dire dans 77 ans à peine et, en tenant compte d'une certaine marge d'erreur, peut-être même au cours de notre existence. Que ferons-nous, si cela se révèle exact, quand nos enfants et les leurs seront devenus adultes sans avoir été préparés à un tel événement ?

Il s'agit là d'un problème pour lequel je ne demanderai pas l'aide du Harshax. Aussi j'encourage chacun à se tourner vers ce dragon intérieur et à le découper à l'aide de l'épée brisée si besoin est, ainsi qu'à s'armer en attendant le retour du Diable.

- Le 88e Jour de l'An Harshax 156,

GLOIRE AU HARSHAX !

*"King of Sartar", copyright © 1992 Greg Stafford. Publié par Chaosium INC.
Tous droits réservés.
Edité en français par ORIFLAM - 132, rue de Marly 57158 Montigny-lès-Metz
sous le titre "Le Roi de Sartar"
Traduit de l'américain par Marc J. Gazo
Cartes : Thierry Monter - Maquette : Studio Perspectives
Traitement des disquettes en photocomposition : TNI
Imprimé au Portugal*

La Guerre des Héros

*Incarnez des êtres d'exception et commandez leurs armées.
Soyez Argrath, réveillez les dragons et alliez vous aux dragonewts,
aux trolls ou aux nains.*

*Jouez l'Empereur Rouge, lancez la Chauve Souris Pourpre dans les
rangs orlanthi, ralliez vous les clans barbares ainsi que Delecti le
Nécromancien et ses effroyables hordes de zombies.*

*Etendez l'Empire Lunar sur tout le continent de Genertela ou au
contraire bouchez-le du monde de Glorantha.*

*Toutes ces batailles vous pourrez les réaliser à la tête de l'une ou
l'autre des armées.*

*Avec LA GUERRE DES HEROS, l'avenir de Glorantha est
entre vos mains. Haut les coeurs et que Orlanth ou la
Déesse Rouge soit avec vous.*

*LA GUERRE DES HEROS va vous permettre de réaliser
toutes les batailles décisives de Glorantha.*

*Clef de voûte de l'univers RuneQuestien, ce jeu fut à
l'origine du monde de Glorantha.*

*Vous y découvrirez une carte détaillée de la Passe du
Dragon ainsi que tous les peuples qui y vivent.*

*Ceux-ci participeront bien sûr à la guerre d'un côté ou de
l'autre. Il s'agit : des nains, des trolls, des barbares,
des chevaliers, des géants, Delecti et ses zombis,
des dragonewts, des dragons, des dinosaures,
et bien sûr des Lunars et des Sartarites.*

*Ce jeu de plateau fantastique bénéficiera des améliorations Oriflam :
nouveaux pions, nouvelle carte et bien sûr nouvelle boîte.*

La Guerre des Héros sera disponible en magasin pour novembre 1993

NOS HEROS VOUS ATTENDENT

RUNEQUEST se déroule dans un univers influencé par certains mythes et légendes grecques et nordiques. Volonté et valeur permettront aux aventuriers de dominer le secret des runes et de compter parmi les plus fabuleux héros de ce monde. Sacré meilleur jeu de rôle en 1988, 1990, 1991.

- **L'Ecran du Maître** de Jeu superbement illustré, accompagné d'un scénario les Trois Pierres.
- **Les Dieux de Glorantha** décrit en détail l'ensemble des panthéons et des héros de Glorantha.
- **Genertela** détaille le continent du même nom et vous permettra de créer vos propres campagnes dans la première phase de la Guerre des Héros. Il est accompagné d'une carte en couleur de Genertela (80x50 cm).
- **Les Monts Arc-en-Ciel** est un supplément de 80 pages qui vous permettra de découvrir tout le bestiaire de Glorantha. Deux scénarios compléteront ce supplément dont le "Sentier de la Pomme"
- **Les Ruines Hantées** est une aide de jeu sur les trolls comprenant l'organisation d'un clan, les personnages principaux. Plusieurs scénarios y mettent en scène des personnages trolls ou encore des personnages humains ayant des contacts avec les trolls.
- **Les Secrets Oubliés** est un recueil d'informations concernant Glorantha tels le Temps, les Cristaux et Métaux Magiques. Dans une deuxième partie, ce supplément décrit toutes les races aînées du monde : nains, trolls, elfes, etc...
- **Les Guerriers du Soleil** est un supplément décrivant la région du Comté du Soleil au sud de Pavis. Vous trouverez également le temple de Yelmalio et ses gardiens, le tout étant complété par 4 scénarios vous permettant de mieux découvrir ce territoire au coeur de Prax

Toute la gamme des produits RUNEQUEST est disponible dans votre magasin de Jeux de Rôle.

